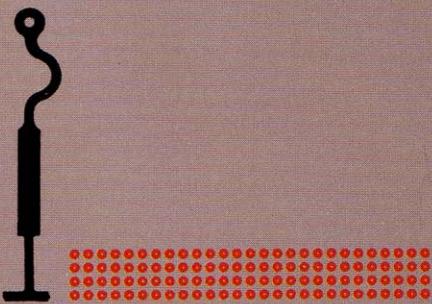
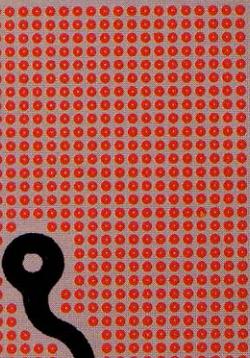
MSX magazine
1983 10/6
MSX
定価200yen
創刊0号
ZERO
仲間ができるって楽しい。
おじょーさん、お母さん、おばーちゃんに、受けたいと思ってるんです。本当は、コンピュータなんて……とお思いのおとーさんにも愛されたい、イケナイMSXマガジンであります。
MSXって何でしょう?
ハードメーカー・ガイド
PEOPLE 桂文珍＋楳図かずお＋椎名誠
MSXショッキング
用語を知れば恐くない
PAWN

ボク達の見る夢と同じだろうか?

パーソナル・コンピュータの共通方式が生まれた。圧倒的な数のメーカーが参加。多様なソフトが互換性を持つことの素晴しさは、もうここで語るには及ばないでしょう。オーディオレベルの使い勝手が、各社特有の機能を持って、今、パソコン時代のひとつの頂点を作ります。このシンボルマークはハード、ソフト共通の目印です。

INDEX

創刊ZERO号

発行・編集人——塚本慶一郎
編集長——田口旬一
編集——高橋純子
宮川隆
西村智
制作——日高達雄[AD]
藤瀬典夫[デザイン]
表紙イラスト——本田年一
編集協力——橘川幸夫事務所
東京313センター
GODROOM
SHIDO FINAL ARTS
STUDIO MAG
photography——石井宏明
広告——加藤英雄+佐藤敏明
営業——浜田義史+堀井敏行
業務——賀川裕子+鈴木三恵子

アンケート

どんなイメージ?

コンピュータの時代が
本格的にやってくるのだ
大好き!
大嫌い!

村松佳子
21才 武蔵大学

やはり、昔なつかしい、でっかい部屋に、でっかい箱が立ちならび、こんなのが不規則に回って、こんなのがチカチカしてて、なんか入れると、こんな答えがでてくるという、バットマンの地下基地みたいなものを考えますな。

佐々木容子
23才・歯科助手 北海道

「頭いい!!」
「おみそれしました」
「ついていけない」

くらしょまりこ
20才 大阪府

ぐるぐるまわるビデオみたいなの。四角くて、1+1=2というかんじで、あまり仲良くしたいという気になれないもの。

近藤妙子
28才・グラフィックデザイナー 岐阜県

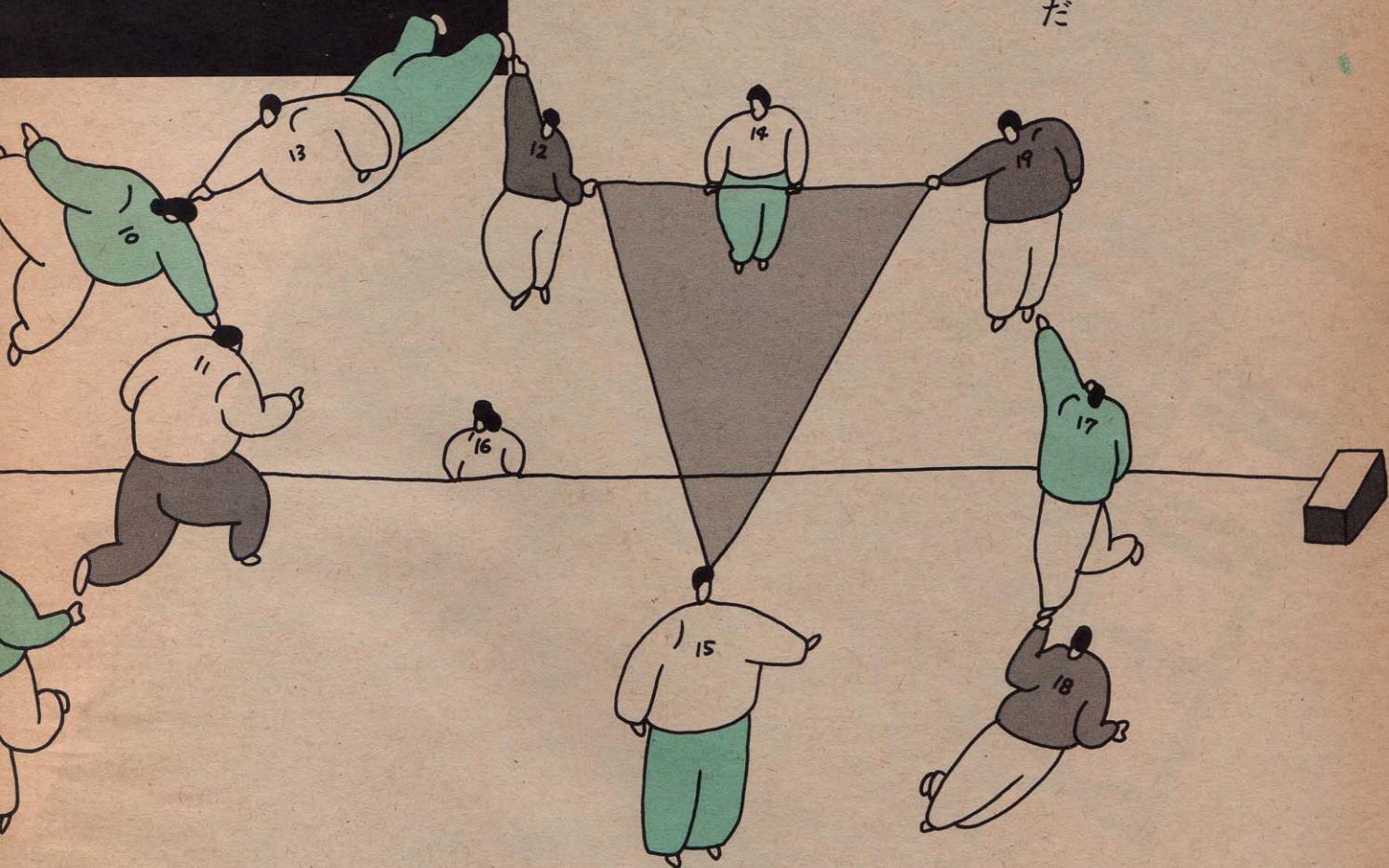
合理的、数学、無感情、点、グリーン、キーボタン、融通がきかない。色気がない。スキがない。

東しょうこ
17才・高校生 東京都

テープ、すうじ、絵、特殊なニオイ、磁気、砂鉄、回転。

浜口洋子
20才

広い部屋にコンピュータが置いてあり、それが動いている。そこに2、3のデスクがあり、コンピュータに記憶させている。ほとんどテレビのみすぎ!!

中嶋英樹
21才 室蘭工業大学

以前のカタくるしい感じがなくなり、語感が丸くなった。身の辺りに氾濫していて、誰もがどこかで知らないうちに使っている。ごく自然に、生活に溶け込んだ文明の力だ。

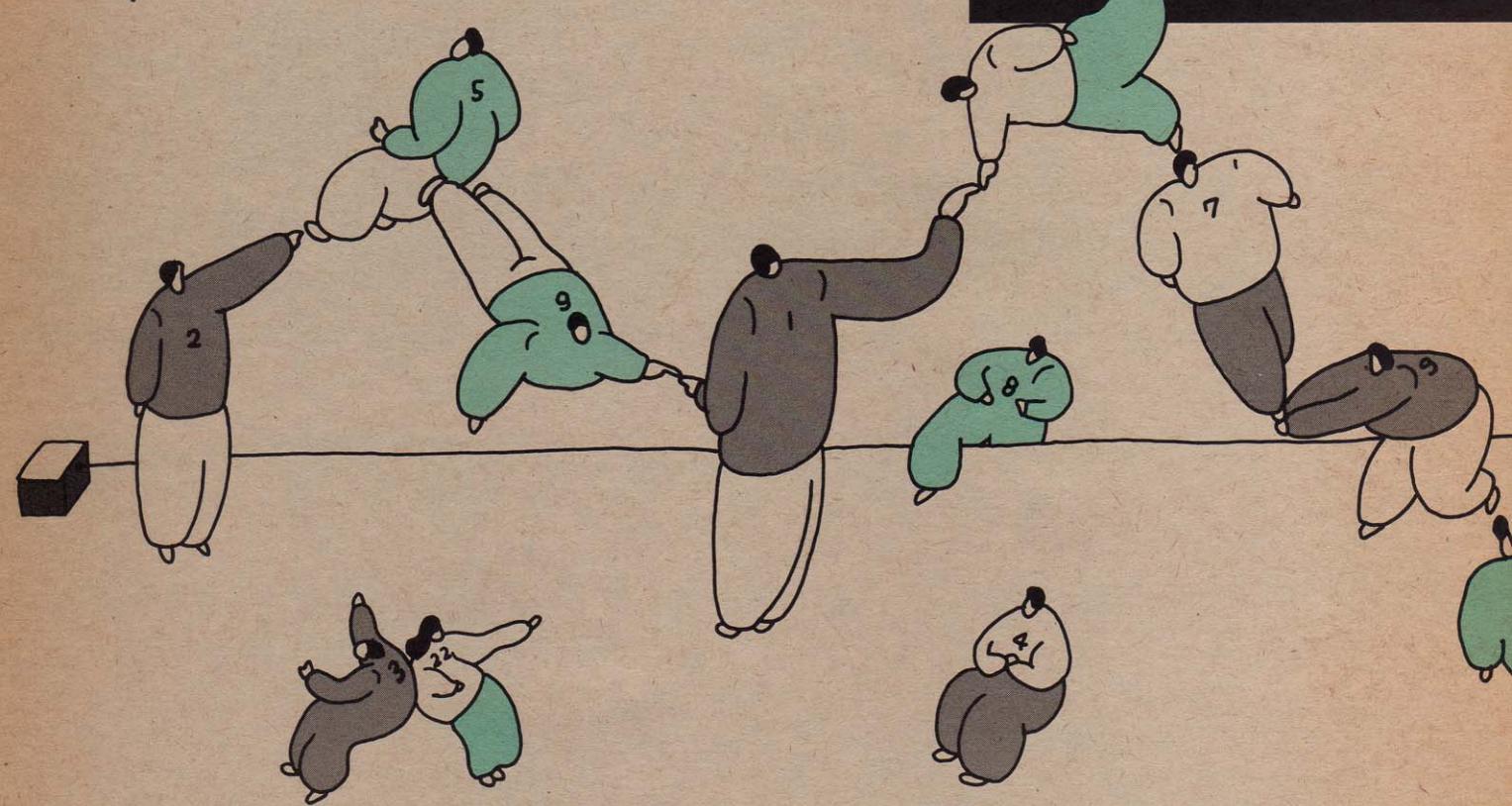
THE

コンピュータって、

よぉーく分らない！

？？？？？

君は

どんな思いを持ってるの？

井野口博子 19才・日本大学 東京都

〝星新一〟

なんだか、星新一の本の内容に毎日近づいているみたいだ。これからのSF、ショートショートの世界はどうなるのだろう。もっと先を、夢をかきつづけて欲しいナ。

桑原浩司 23才・近畿大学工学部 広島県

国民総背番号制、究極民主主義、在庫管理。

井料格 22才 東京大学文科III類

○学者の白衣
○キーボード
○磁気テープ（大型コンピュータ）
○コンピュータに対する意識が盲信的でコワイ。

田井哲二 29才・会社員 佐賀県

省力化。ロボット。占い。おじんではついていけない。この方面の発展とぼくらの知識とずいぶんギャップがあって、わからん人はまるでわからん世界になりつつある。生活のどんな面にも入ってきてるし、無視できないし、我々の年代にとっては恐ろしい。

西島本京子 20才 沖縄県

冷たい。何でもできるからすごい。

田井喜美子 24才・主婦 佐賀県

仕事として深く関わってた。一般の人達は、むつかしく考えたり、コンピュータが答を出すものと思っている。アホな忠実コンピュータについて学校でも教育する必要がある。

鳴海信之 33才・自由業 千葉県

近い将来のために……。

道具。なべ、おかま、くわ、と同じ。

道宮敬子
36才・みきの家 香川県

世の中ではとても便利に使ってるようだけど、私には何がどうなってるのか理解できないもの。

田中裕子
20才 名古屋大学医療技術短大

うるさい電子音
近眼のゾロッとした長髪の男
おしゃべり

河野浩子
19才 明治大学文学部

四角い箱（とってもさっぱりした外見なのに、何が入ってるかわかんない）だって、こわいってわけでもないし……

田村絹代
23才 新潟大学医学部

二進法

鈴木絵理
20才 法政大学

道具、機械、ロボット、脳、おもちゃ。

久保万利子
21才 香川県

いやだ。いいイメージってない。

平野圭子
24才・OL・千葉県

人間に単純作業のみを残して一人歩きしそうな気がする。

平田聡
17才・高校生・東京都

最近、コンピュータ・オセロしてて、こっちが優勢の時、困ってる顔が浮んでくる。こっちがピンチのとき、えばってる顔が目に浮かぶ。だんだんと表情をもち始めた。

森昭夫
28才・京都市民生局

コンピューター↓仕事↓プログラムミス↓すいません、すいません

三上ヨハナ
20才 東京大学教養学部

病院に行くと早いから感動する。ふつうにいい子にしてればいいけど、ちょっと目立ったことするとにぎられそうな気がする。情報が消えないって気がする。"なくなんない"って。

福島薫
25才・学生 京都市

非人間的、むつかしい、冷たい。が、基本的・根本的で要は簡単。本当はやさしいことを妙にむつかしく話す人の典型としてのイメージ。人をけむにまくかくれみのとしての代名詞。コンピュータの知識をひけらかしている人は見せかけにおわるのではないか。ムダを省くもの。

木沢英夫
31才・洋菓子会社勤務 東京都

人が使いこなせれば万能の機械。コンピュータの発展に伴って人間も合理的な思考ができればよりよい社会が築かれるのではないか。但し現状においては、ハードの発達に重点を置きすぎて、人間の対応が遅れているのではないかと思う。

荒木さくらこ
20才・慶応大学文学部

● "身につけなくちゃいけないな" と思ってるけど、結局やらないような気がする。
● 男の子達は、サーフィンやるかワープロ買うかどっちにするかって話をしてる。（お金の使い方として）ファッションみたいなもの。
● ディズニーランドに行くと、あぁこれコンピュータだなって思う。

高野浩
22才・学生・戸田市

コンピュータを動かすことはできるけれどつくった人がどういう人なのか、中を見ると細かい配線で、どうしてこんなのを入力したらデータなどが出てくるのか不思議。

山田康晴
27才 東京都

SF。人間とコンピュータが戦争する。人間のやりたいことをコンピュータが肩代わりすることで人間のやること、生きてることがなくなり、反乱がおきる、といったSFを連想する。

柴田延孝
19才・役者 東京都

情報。分析。産業スパイ。

橋本裕次
25才 会社員

コンピュータっていうと、知りあいの長浜さんのことをイメージします。

中江知子
22才・プログラマー 和歌山県

今やってるプログラムがなかなかうまくいかないのでちょっといやなイメージ。正直なキカイ、というのが私のもつイメージ。

榊千枝
18才

計算機。

前沢美樹
21才 武蔵大学経済学部

"欲しい"ということ。
"先進技術"
"イエロー・マジック・オーケストラ"

郡裕美
23才・建築デザイナー 東京都

自分にとって触れてない分野。コンプレックス。興味はある。子供。コンピュータグラフィック。

梁瀬早希（やなせはやき）
23才・医学生 東京都

パソコン。情報処理するもの。そこから必要なものをとり出す。ゲーム。冷たいもの。いいものだとは思う。人間の職はせばまるから歓迎されないのではないか。ぼく自身としては便利だと思う。

亀井宏祐
28才・コンピュータシステム分析・奈良県

仕事をたのむと、たのんだ本人が忘れていてもちゃんと仕事をやっておいてくれる便利な人。仕事をたのんだつもりで言うのを忘れると、知らん顔してすましてる

40
34
45
33
26
28
25
35
22
32
31
39
36
38
37

いるイヤな奴。

増山実 24才・会社員 名古屋市

神経症。ほとんど興味ない。コンピュータが感情をもった映画。SFっぽく思い出される。

糸井素純 23才・医学生 東京都

TVゲームしかない。マスターするのに時間がかかる。それまではTVゲームでしかない。場所をとる。

山崎美智恵 24才・会社員 京都市

情報処理。計算力。最新鋭。今の社会になくてはならないようなもの。

両条秀親 23才・広島県

あのムカデのようなCPUの足を一本一本ムシってみたい。

杉浦三佳子 24才・役者 東京都

自分とは無縁のものと信じきっている。もう使えないような気がする。何かをやる時、コンピュータでやればという発想がうかばない。機械はこわい。世も末。

中村美奈子 21才・郵便局勤務 神奈川県

コンピュータよりすごいものが出てきそうな気がする。むづかしい。

斎藤陽子 22才 東京都

事務処理。機械による管理。無機的。現代的。ハイテック。

磯部洋 22才 東京工業大学情報科学科

- 計算を速くする機械
- 単純労働をやってくれる機械
- ワンパターンの得意の機械

伊藤貴敏 22才 明治大学法学部

めんどくさいことは何でもやってくれる。

末益美央子 24才・婦人服販売 大阪府

よくできたロボット。

三村実刈 21才 近畿大学

今私、就職活動をしてまして、文系なので事務職でもと思っていたのですが、OAとか何とか憎きコンピュータのために苦戦しております。そこで近頃ではソフト・コンピュータ関係の業界へ就職してやろうと考えてるのです。つまり、"コンピュータ"というコトバから"就職"を連想します。

石井裕子 18才 女子美術大学

直線的

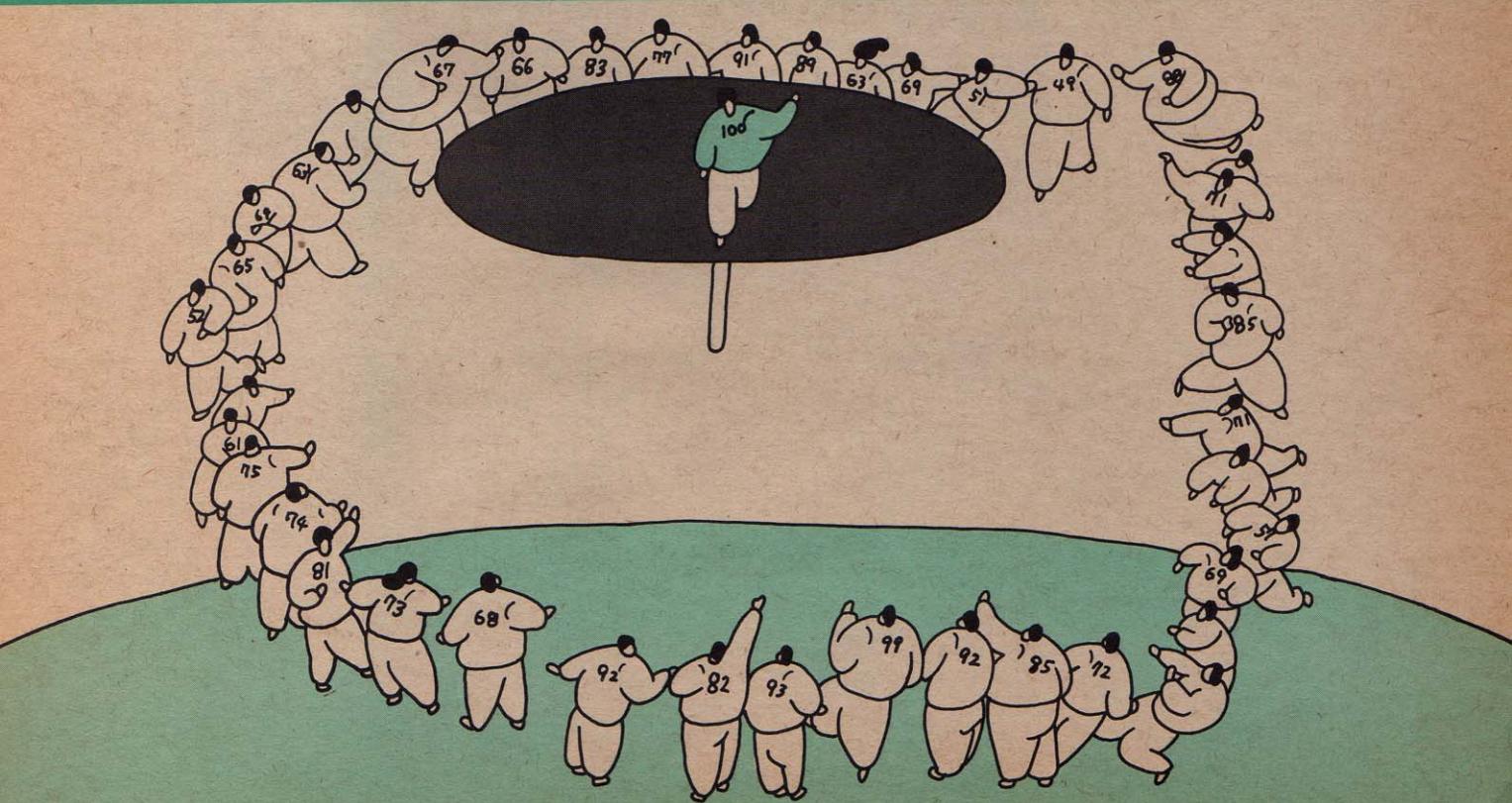
桜井章恵 20才 神奈川県

あたえられた事しかしない、つめたい、相手をしてると、つかれてしまう。

武田博道 32才

覚え込みの悪い、ぐずの石頭。また、結局、俺（人間）が教えてやらないと、何もできんのか。

横道英明 22才 国学院大学法学部

最近のイメージとしては、1、ある程度ゲームなんかやって発展性がなくなって、机の上に置いてある姿。2、フロッピーディスクのファイルなんかの列。3、なぜか棒グラフが表示されている絵。

新聞や週刊誌で話題になった、「MSX」ですが、MSXがパソコンであるのか、ないのか、的確な情報が伝わっていないのが現状です。創刊0号では、「MSX」について、詳しく紹介いたします。パソコンの互換性によりなにが私達にもたらされるのか、メーカーおよびソフトウェアハウスがMSXに対してどのような考えで臨んでいるのか、MSXが将来、どのような展開をするのか本誌を通しておわかりいただけたらと思います。メーカーの紹介は、2つのパートに分かれています。尚、メーカーは順不同で紹介させていただきます。

MSX規格発表……

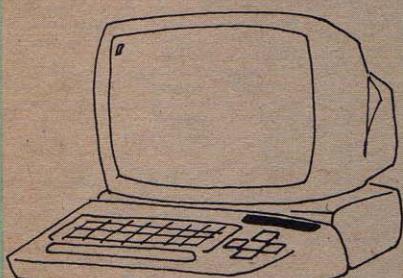
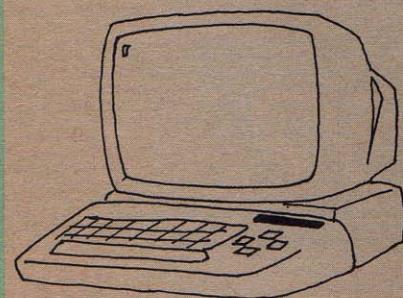
6月16日、経団連会館で、MSXの記者発表が行われました。メーカー15社がそろって、パーソナルコンピュータの共通化に乗り出し、ホームエレクトロニクスとしての第一歩が始まろうとしています。

「MSX」って、何でしょう？

MSXマガジン編集室

WHAT'S MSX

仕　　様	内　　容
*CPU	Z—80A
メモリ ROM RAM	 32K MSX—BASIC 8Kbyte以上。
*VDP	TMS9918A
画面表示	テキスト表示 32文字×24行 グラフィック表示 256×192ドット カラー 16色
*PSG	AY—3—8910 サウンド 8オクターブ 三重和音
*PSI	i 8255
CMT	FSK方式。 1200・2400ボー
キーボード	英数・ひらがな・かたかな グラフィック記号対応 JIS配列 五重音順配列対応
ROM カートリッジ I／Oバス	拡張バスに対応するスロット が1、2個が装備 50ピン、カードエッジ型
プリンタ	8ビットパラレルインターフェイス
ジョイ スティック	1、2本接続可能

*ソフトコンパチブルのものでも良い
MSX基本仕様

なぜ、いままでパソコンの規格統一が実現しなかったのか？　不思議に思われるかもしれません。技術革新と規格統一とは、互いに矛盾するところがあるようです。特に、コンピュータの世界では、日新月歩以上の速度で技術が先攻してきました。ハード・ソフトウエア共に互換性のとれた、MSXが今後どのような展開を見せるのか、目が離せないものがあります。

パソコン規格化の波…

パソコンが、ブームになり、手軽に買えるようになって、5年になります。5年前のコンピュータは、ワンボードマイコンで機能的にも大したものではありませんでした。現在では、機能豊富、価格も安く、パソコンの普及も年々本格的になっています。メーカーが独自に研究・開発されたパソコンが世に少しづつ浸透してきました。

これまでの、パソコンは、マシンによって、BASICが異なり、プログラミングの方法もマシンごとに違っています。例えば、PC—8001のオセロは、FM—7では、動作しません。これは、各メーカーが独自の規格でパソコンを開発、販売してきた結果です。これは、現時点でのパソコン全てに共通することです。

なぜ、今、標準化なのか！

標準化と言っても、パソコンの何を標準化したのか、また標準化することによるメリット・デメリットも考えてみたいと思います。

何を標準化したか？

現在、発売されている多くのパソコンは、BASICと呼ばれるプログラミング言語が、電源を入れるとすぐに使えるようになっています。標準化の1つとして、このBASICが上げられます。いままでのパソコンでは、どんなに似たBACICでもかならずマシンごとに違っていました。しかし今回、各メーカーから、発売されるMSXマシンには全て同じ仕様のBASICがサポートされています。BASIC言語の他にもハードウエアに依存したマシン語があり、マシン語レベルでも、互換性が保たれています。ソフトウエアの互換性が整えば、当然、ハードウエアの互換性も考えられます。MSX規格では、基本ハードウエアも全て同レベルで開発されます。このようにハードウエアとソフトウエアが1つになって初めて、規格化が実現するものだと思い

SX

ます。

1対1が1対Xに

各メーカーのMSXマシンの互換性が整えば、ソフトウェアが、非常に開発・販売しやすくなります。1機種1ソフトではなく、1ソフト多機種が実現するわけです。ソフトウェアの質・量的にいままでのような、ビニ本的な中を開けて見なければ分からないようなソフトというものが確実に淘汰され、今後良質のソフトが多くなることはまちがいないでしょう。MSXマシンの使い道を指示するソフトウェアが多種多様に出現することも期待できるのではないでしょうか。

一番気になる価格ですが、いままでのパソコンより安くなるのは確実です。それは、ハードウェアがいままでのパソコンよりシンプルになっているからです。6万円〜8万円程度のマシンがポピュラーになるでしょう。

そこで、問題になるのは、各メーカーの特徴が100％発揮されないということでしょう。MSX＋αの機能が基本ハードウェアを損なわないように開発しなければならないからです。しかし、メーカーごとの特徴は、なんらかの形で表れてくるでしょう。

MSX仕様概略

MSXを構成している各部を詳解いたしましょう。

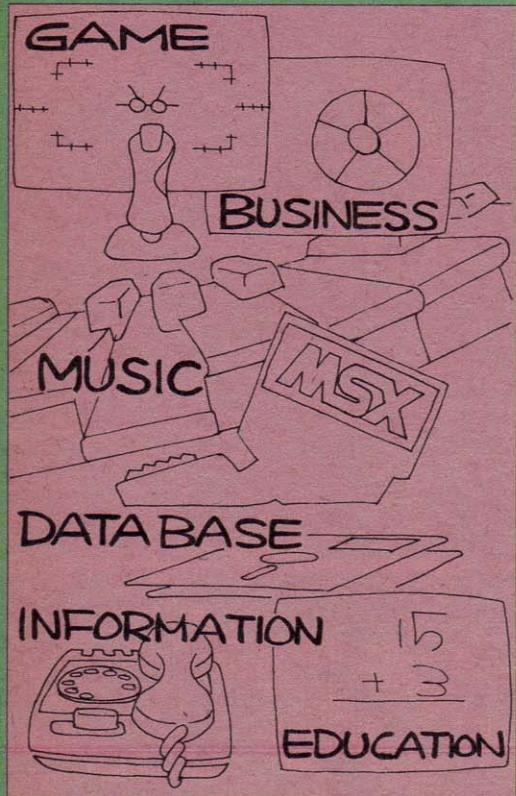
MSXは、大きく分けて、BASICとハードウェアという2つの仕様で成り立っています。BASICは、32KBASICで、現在売られているパソコンのBASICと比べても引けはとりません。スモールビジネス程度であれば十分カバーできるでしょう。特徴として、256×192ドットグラフィックス、16色カラー表示、スプライト機能、三重和音があげられます。スプライト機能は、MSXを構成しているTMS9918Aというプロセッサによって、実現されるのですが。実に32画面にキャラクタが表示出来るのです。8×8、16×16で構成するキャラクタを縦・横・斜め自由自在に動くプログラムが、簡単に作れるようになります。三重和音が可能であれば、コンピュータミュージックあるいは、ゲームの効果音など、いままで表現出来なかった音作りが簡単に楽しめます。ハードウェアは、高い拡張性と、あくまでも、互換性を保ったままで、自由度の高い構成が可能になっています。

いままでのパソコンと違うところは、1つか2つのROMカートリッジスロットが標準装備されていることです。ですから、カートリッジを差すだけで、多種多様のソフトウェアが誰でも簡単に使えるようになります。殆どのソフトウェアは、カートリッジでユーザーに提供されるでしょう。

MSX仕様の詳細は表の通りです。

MSXで何がかわる

家庭でコンピュータ。となれば、価格が手頃で、使い方が簡単、誰にでも楽しめる事が基本条件です。コンピュータをコンピュータとして扱うのではなく、便利で楽しいツールとして普及することにホームパーソナルコンピュータとしてのMSXがあるのです。子供がテレビから様様な事を学びとるように、ブラウン管を通し楽しみながらコンピュータで、たし算や集合論を学ぶことも当たり前になってきます。もちろん、より高度な数学や英語の学習、さらにはコンピュータ自体の学習プログラムもサポートされるでしょう。フロッピーをつなぐことによって電話帳としてもクッキングメモとしても利用できます。将来は、電話機を通して他のコンピュータと情報交換をしたり、キャプテンやINSといった情報サービスをMSXで受けることも可能です。ガスや電気を集中管理して、思わぬトラブルを未然に防ぐことも夢ではありません。これからMSXがどう変化し、進歩するか分かりませんが、コンピュータに対するイメージがもっとみじかなものに発展してゆくことでしょう。

GAME
BUSINESS
MUSIC
MSX
DATA BASE
INFORMATION
15
＋3
EDUCATION

WHAT'S MS

A社パソコン　B社パソコン　BASIC　A社専用ソフトウェア　BASIC　B社専用ソフトウェア

After This
©Kazuyuki Hatta

アスキーからのメッセージ

MSXマシンが、ホームパーソナルコンピュータとして、第一歩を確立するために、アスキーはどんな役割を果すべきか、アスキーを代表して、アスキー副社長・米マイクロソフト技術担当副社長である、西和彦がメッセージを送ります。

ホームパーソナルコンピュータの広がり

今までのパーソナルコンピュータのソフトウェアとハードウェアの進化の歴史において、一番大きな問題になっているのは、常にハードウェアの開発が先行し、そのハードウェアが完成してから、ソフトウェアが開発されていくということがありました。

つまり、ソフトウェアはハードウェアに従属していたわけです。しかし、最近のパーソナルコンピュータの進化は、常に昔のアーキテクチャをそのまま受け継いだ、つまり、コンパチビリティを継承することにより、ハードウェア、ソフトウェアの両面にかなりの犠牲が払われてきたと言えるでしょう。

二年前の、一九八一年八月十二日、米国のIBM社が16ビットのCPUを使ったパーソナルコンピュータを発表してから、パーソナルコンピュータの動きは、8ビットから16ビットに移りつつあると言われて来ました。つまり、16ビットでなければ、もはやパソコンではないといわれるようになりつつあるわけです。

ところが、ここで、なぜ標準化したパーソナルコンピュータのCPUとして、8ビットを選んだのかということについて少し述べてみたいと思います。

技術というものは、非常に流れを持っていて、日進月歩進んで行くと思います。ところが、その流れを曲げようとしたり、また流れを意図的に変えたりすることは、絶対に不可能だということを肝に銘じなければならないと思います。

つまり、間違った標準化とか、間違ったアーキテクチャのものを標準にするということは、技術的に考えて、また歴史的に見ても、不可能だったし、今後も同じことが言えるでしょう。

パーソナルコンピュータはマニアの間から発生し、そしてホビーになり、理科系の学生の間でブームになり、ビジネスにまで広がりました。そして今、一般家庭に浸透しつつあるというのが現状ではないでしょうか。そこにおいて一番大きなファクターとなるのは、ソフトウェアがたくさんあるということと、ハードウェアの価格が下がるということではないかと思います。では、ハードウェアの価格を下げるには、どういう方法があるでしょうか。第一に、大量に作ること。次に、非常にシンプルなアーキテクチャなもので、容易にVLSI化できるということ。この二点があげられると思います。VLSI化を前提にアーキテクチャを考えられたパーソナルコンピュータは、今までは存在しませんでした。

MSXは将来、すべての回路が一つか二つのVLSIにのるということを前提として設計されたものです。ですから今までに知り尽された、成熟したLSIでアーキテクチャをフリーズする、「固める」必要があります。というわけで、MSXは16ビットではなく8ビットCPUに選んだわけです。

話はもとに戻って、今まではソフトウェアが常にハードウェアの動向を気にしながら発展してきました。しかし、ひとたび、ソフトウェアとハードウェアの境界線が明確になるとソフトウェアはソフトウェアで、ハードウェアはハードウェアで独自に発展することができると思います。

アスキーの大きな役割は3つある

アスキーがMSXのプロジェクトに対して果たさなければいけない、果たしていこうとしていることは3つあります。

その一番目の機能として、MSXシステムそのものを企画・開発した、「MSX運動」とも言える活動の「センター」としての役割。つまり、できるだけ多くの周辺技術、できるだけ多くの先端技術を取り入れて、MSXパーソナルコンピュータをより広範囲なホームコンピュータとして打ちたてていく役割。

二番目は、「アスキー」「ログイン」「アスペクト」といった、アスキーの持つ媒体を通し、MSXをホームコンピュータとしてより多くの人に啓蒙活動をしていく役割。

三番目は、ソフトウェアハウスとして、MSXコンパチブルの教育ソフト、ゲームソフト、ビジネスソフトを数多く開発し、販売していく役割。以上3つがあります。

ニューメディアとしてのMSX

パーソナルコンピュータが今から五年前に出てきたときに、初めはホビーのための、マニアのための機械でした。それが、フロッピーディスクが付いて容量が増え、スモールビジネスのための機械に展開してきたわけです。アスキーは一貫して、パーソナルコンピュータは新しいメディアであると提唱してきました。つまり、MSXの出現によって価格が下がり、テレビや電話のように一般に普及してこそ、パーソナルコンピュータは、人間の意志を伝達する「コミニュケーション」の役割を果たすデバイスであり、メディアになり得るのではないでしょうか。

MSXの方向性

人間の生活の三分の一は会社、三分の一は家庭、残りの三分の一は寝ているわけです。その家庭においてもMSXは、新しい形のエンターテイメントとして活躍するでしょう。また今までビジネスでしか使われてなかったワードプロセッシング、数表の計算、来たるべきキャプテン・INSといった新しいメディアに対しても、対応していかなくてはなりません。以上が、MSXコンピュータの将来目指すべき方向、またアスキーが今後サポートしていかなければならない方向であると考えております。

一台のオルガンづくりから出発し、楽器を通して私たちに音楽文化のすばらしさを伝え続けてくれているヤマハ。"人間の真の豊かさの追求"をモットーとして、現在では生産販売活動、音楽普及活動、レクリエーション活動の3つの事業を中心として、楽器づくりはもちろんのこと、家具やホーム用品、スポーツ用品などの製品開発も行ない、私たちの生活・文化・レジャーの各分野にまで"生きる歓び"を与えてくれている。最新技術とともに、製品でその心を伝えようと常に努力に努力を重ねているヤマハ。その情熱とノウハウで、MSXはどんな形となって私たちの文化生活の中に姿を現わすのだろう。

汎用機はまだ概念が確立されていないようだ

デジタルシステム開発プロジェクト 加藤 博方氏

コンピュータは、いまや人間の生活の基盤の中に溶け込んできています。たとえば、全自動の電気洗濯機にもマイコンが内蔵されていますし、自動販売機にしても、銀行のキャッシュカードによる自動支払い機なんかもそうですよね。人間の生活に関わるあらゆるところでコンピュータは活躍しており、しかも、それを使っている人たちは、全く意識していないというところまで浸透しています。

ところが、汎用機となると概念がまだ確立されていない、いざある目的を決めて使おうとすると、あれも出来ないこれも出来ないということが多すぎる、というような状態です。

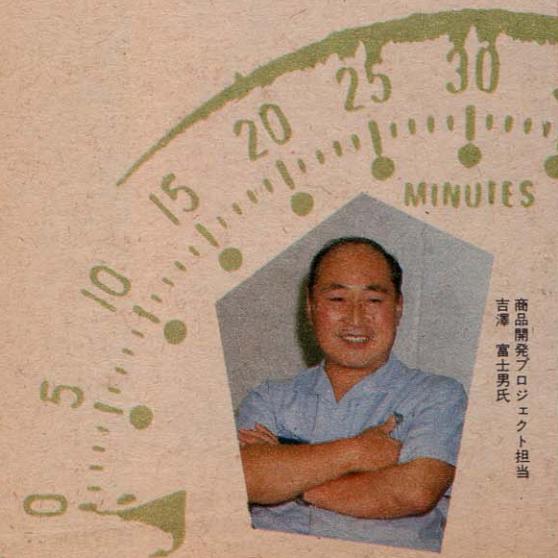
それには一つ、入力方法の問題があると思うんです。普段の生活の中で通常やっているような情報の与え方で処理されれば、一番いいわけで、それがいちいちキーボードをたたいてやらなけりゃいけないとなると、ちょっとしんどい。

ですから、MSXもキーボードがついていて、ディスプレイが付いていて、というのは必ずしも最終的な姿じゃないと思いますよ。コンピュータというのは、演算装置とメモリは絶対になけりゃいけないけれども、情報を交換するための入力装置とそれをモニタするものは今のかたちじゃなくてもいい。演算装置とメモリがあって、そこに人間とのインターフェイスをどういうふうにとるか、というところにはいろいろな方法がある。そういうものを模索しながら試行錯誤していって、コンピュータが本当に社会化していくための十分条件をつくっていくのが、我々の役目ではないかと思っているわけです。

コンピュータが本当に社会化していくための十分条件をつくっていくのが我々の役目です。

カートリッジ使用は大きな進歩

商品開発プロジェクト担当 吉澤 富士男氏

今回のMSXは、規格統一ということで、より多くの人にパソコンを利用してもらうという目的に一歩近づいたと言えるでしょう。ハードウェアの面では、今後いろいろと改良改善されてより高度なものになる部分も多いですが、ソフトにカートリッジを使用するという点は大きな進歩ですね。ロード[NOTES 1](機械が作動できる状態)まで、カセットで十分以上かかっていたような長いソフトでも、カートリッジの場合、わずかな時間しかかからない。これは大きな利点だと思います。

YAMAHA
日本楽器製造株式会社

意匠課第一係　係長
田中　達也氏

ＹＩＳ開発プロジェクト担当
檜山　隆氏

シンセサイザーとしても楽しめるヤマハのＭＳＸ

さて、私どもで製造販売するＭＳＸに関してですが、大きな特長はデジタルシンセサイザーとして使用できるということでしょう。本来楽器製造メーカーですので、得意な分野であるわけです。新製品でプレイヤーの間でも話題になっているＤＸシンセサイザーに使われている音源を組み込んで、自動演奏はもちろん、シンセサイザーが演奏したデータを記録し、また演奏させる録音再生機能も持ってますし、リアルで、しかもオリジナリティの高い音色を作り出すことが可能です。プロの演奏家の使用に十分耐えられる音色を持っていますから、特に音楽に興味のある人にとってはお買得といえると思いますよ。シンセサイザーＤＸ[NOTES 2]との組み合わせも可能で、さらに本格的な楽器演奏が楽しめるようになっています。

音楽ということで言えば、メロディに自動的にコードをつけたり、発想したメロディをインプットして、それを聴いたときに、そのイメージが違っていれば何度でもやり直す。これはテープレコーダじゃできませんから、そういうエディットの機能を持たせることも、予定しています。

ＭＳＸマシン開発スタッフ

ヤマハの特長であるＦＭ音源を内蔵するために開発で考えたことは、内部を小さくまとめる必要がありまして、ヤマハでは以前から自社でシンセサイザーなどのマシン用にいろいろなチップをＶＬＳＩ化してきました。ＭＳＸを構成するチップでもＶＬＳＩ化することで、ＦＭ音源を内部に取り込めるようにしました。

自分の好きなことから入って趣味を深める。さらにはクリエイティブな作業に発展して、新しい世界を創り出していく、というようにＭＳＸが展開していけば、と思っています。

（取材日／昭和58年8月4日）

豊岡工場

[NOTES]

[1] ロード
プログラムをテープやフロッピーディスクからコンピュータに読み込ませること。

[2] シンセサイザーＤＸ
ＹＡＭＡＨＡが今年の五月に売り出したキーボード型のシンセサイザー。

MSXは
マニア相手のものではなく、一般の人々の、そしてHA時代のためのものです。

2-1

営業本部企画センター
ＰＡ企画部　部長代理
大西　淳三氏

エレクトロニクスやエネルギーを中心に多くの分野で活躍を続けているサンヨーグループ。現在はニューメディア時代に対応していくために、ビデオディスクシステムや小型、長時間のポータブルＶＴＲなど映像機器の開発を進める一方、デジタルオーディオ時代の開幕として音響機器の開発、またはオフィスの効率化を進めるためのＯＡ機器、さらに夢の商品の実現をめざして超ＬＳＩの技術の開発などにも力を入れて、めざましい発展を続けている。家電メーカーとしてのサンヨーのＭＳＸにかける期待はかなりなもので、何機種の商品がサンヨーから生まれてくるのか楽しみなところだ。

家電メーカーの歴史は統一の歴史

ＭＳＸへの期待の最大のポイントというのは共通化でしょうね。実はこの部署は昨年の十二月から発足したんですが、それまでサンヨー電機でコンピュータを開発・販売していたのは、サンヨー電機ビジネス機器株式会社(旧)といって、主にビジネスでのパソコン、あるいは業務用のパソコンというのを作っていたんですね。で、私はラジカセとかオーディオとかの家電製品を担当していたんですが、そこからＰＡ企画部に配属になってその市場を調べてみてびっくり。というのは、製品に各メーカーとの互換性が全くなかったからなのです。

もともと家電メーカーというのは統一化の歴史みたいなものなんです。たとえば単三の乾電池だって中に入っているものは各メーカーみんな違うけれど、サイズだけは同じ。たしかに形が違ったらメーカー競争にはなるけれど、そんなことをしたら家庭でのホームエレクトロニクスなんてものは存在しなくなってしまうんですよ。電気ガマだってデザインはいろいろだけど、コンセントはみな同じでしょう。私から見たら、家電とか電化製品とかの規格統一は当然なんですよ。それがここへ来てみたら、みんなネクラというか個人が個人でシコシコ動いているし、お店はお店で閉鎖されたユーザーだけのお店という感じだし、異常という他はなかったですね。

パソコンが、一般に、馴染みにくかったのは、各社各種バラバラで、使い勝っ手が良くない、どれを選んでいいのかわからない、ということが原因だと思います。私はここの担当になった時点から、そんなことはもうありえない、そしてサンヨーとして汎用性のあるパーソナルコンピュータを家電メーカーとして売っていきたいと思っていたわけです。

低機種から
ハイレベルのものまで
すべてMSXで

具体的な商品開発についていうと、まず手軽に買えるものというので、たとえばステレオ方式のスピーカーなど、あるいはサンヨー電機は十年前にライトペンというのを開発したんですが、これをパソコンの中に組み込むことによって、教育分野への応用など、特に幼児教育に役立つと思っているんです。つまり教育用のソフトとパソコンのライトペン機能を利用すれば非常におもしろいものができると思っているのです。また、ライトペンを使った画期的なビジネスソフトが、将来、必要になると考えています。

営業本部企画センター
ＰＡ企画部　課長
森田　純夫氏

ＨＡ時代は
もう近い

それからこれは将来的なことですが、サンヨーは小、中学生と同時に女性、つまり主婦への商品戦略というのを考えているんです。日本人というのはオーイと呼べば裏に通じるような狭い家に住んでいますが、智恵は持っている。だからHA機器時代に対する受け入れ体制はできていると思うんです。そこでまず第一段階としてルームオートメーション、つまり部屋単位のRA化というわけです。今の中学生の八十％は自分の部屋を与えられている。そしてみんなラジカセやテレビやオーディオを持っている。そこにパソコン時代が入ってきた。そうするとひとつの連動というものが必要になってくる。たとえばライトを消すとかカーテンを閉めるとかいうことを、おもしろく、カッコよく、ユーモアをもってやろうというルームオートメーションが存在してくるわけです。それを今度ひとつのホームという形でとらえたら、かならず主婦というものがある。[NOTES 2]HAはたぶん主婦と深く関わったHAになるだろうと私は思っている。具体的には電子レンジやテレビなどがパソコン風のものになっていくと思いますよ。つまりサンヨーでだしている家電製品にMSXを組み込んでいくわけです。まあ、そのへんはこれからの課題になっていくと思うのですが、オペレーションシステム[NOTES 3]は素人でも使えるものになっていくでしょうね。とにかくMSXはもうひとり歩きを始めていますよ。

もし、MSXが失敗したら、パソコン自体がユーザーさんからそっぽを向かれることになるでしょうね。だから我々も真剣です。MSXはマニア相手のものではなく、一般の人々のためのものでなくてはいけないと思っています。

（取材日／昭和58年8月8日）

営業本部　企画センター
ＰＡ企画部
塩田利枝子さん

マーチャンダイザーとして三洋電機に入社した。ＰＡ企画部では唯一の女性スタッフとして、ＭＳＸの開発企画にあたっている。「サンヨーのＭＳＸは、台所でも使えるような女性指向のコンピュータにしたいですね」とのこと。女性の視点は、今までのパソコンの概念を打ち破る全く新しい製品を産み出してくれることだろう。

［NOTES］

[1]ＰＡ
パーソナルオートメーションの略で、個々の人間が行なう動作・作業などをコンピュータがかわりに自動的に行なうこと。

[2]ＨＡ
ホームオートメーションの略で、家庭での生活で行なわれる作業をコンピュータがかわりに自動的に行なうこと。

[3]オペレーションシステム
コンピュータ自体の運転などを管理する制御プログラム、または管理プログラムの意味で、広義にはソフトウエアのこと。オペレーションシステムの優劣や完備の度合いは機種の性能を大きく左右する。

三菱電機は、大型発電機、人工衛星から家庭用電機製品にいたるまで、あらゆる電機製品を扱う総合電機メーカーである。電子機器の分野でも、女流将棋名人の林葉直子がセーラー服姿で登場するコマーシャルが新鮮で印象的だった"MULTI8"[NOTES. 1.]をはじめとするパーソナルコンピュータや、国内でトップシェアを誇るオフィスコンピュータなど、半導体技術では定評のある三菱電機らしい高性能の製品を次々と開発している。この三菱電機が、世界初のプリンター[NOTES 2.]付テレビを開発、注目を集めている。このテレビプリンターのシステムアップなどを含めて、三菱電機のMSXは、家庭用電機製品のシステムアップに大きな力を発揮するであろう。

規格統一はユーザー側のニーズから生まれる

電子商品事業部
製品企画部長
川井　尚氏

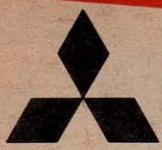
統一というのはユーザーにとってはいいことであっても、メーカーにとっては必ずしもいいことではないですね。現在、統一のマスセールスの商品というものは、統一の歴史の中に生まれてきたものですから、統一規格ができることによって量産できるという可能性はあるわけで、そういう意味ではたいへん結構なことだと思っています。

けれども、今回のMSXに関しまして、本当の規格統一かどうかといいますと、また議論があると思います。いちおう規格統一されたと考えますと、ハードウェアのメーカーにとって、ほんとうにハッピーであるかどうかというのは、今の時点では言い切れない。

せっかくMSXというものができまして、大きな流れができた。そういう流れには沿わなくてはならないと考えておりますが、それが、はたしてハードウェアサプライヤーにとって、いいかどうかわからない。

しかし、それはメーカーサイドの問題ですから、我々自身がなんとか解決していかなくてはならないと思っています。

規格統一というのはメーカー側の論理ではなく、ユーザー側の論理で決まるものですからね。このコンパチビリティという問題をなんとかプラスの方向に持っていきたいと思っています。

MSXの出現はパソコンの歴史の中で大きなターニングポイントになるでしょうね。

MITSUBISHI ELECTRIC
三菱電機株式会社

ホームコンピュータ時代は近い

今後、パーソナルコンピュータがどのようなかたちで家庭内に入っていくのか……従来のワンマシーン-ワンソフトというかたちですと、限界があるであろう。その壁を破って一般的な家庭の需要を急激に促進していくということにおいて、MSXというソフトコンパチブルは、非常に大きいパワーになるだろうと思っております。ホームパーソナルコンピュータという位置付けて、家庭にかなりのボリュームで入っていくきっかけをつくったわけですから。

おそらく、現在のハードのままではないと思いますが、家庭の中においてコンピュータがどんなふうに使われていくかということを考えながら、いろいろなバージョンアップ、いろいろな変化を期待していきたい。そういう点では、パソコンの歴史の中で大きなターニングポイントになるでしょうね。

24 HOURS

テレビプリンタとシステムアップ三菱のMSX

規格統一ということですから、MSXのパソコンの単体ということになると、どのメーカーも同じになってしまう。そこで、いろいろな機械との複合化ということが各メーカーの特長になっていくと思います。

三菱電機は年内にはMSXの第一号を発売する予定でおりますが、この11月～12月にかけて発売いたします"テレビプリンター"内蔵テレビとシステムアップできるように、デザインも統一させていくつもりです。"テレビプリンター"はテレビ画面をそのままプリントアウトできるというもので、VTR、ビデオカメラ、パソコン等との接続も可能になっております。三菱電機のMSXは、このニューメディア対応の世界初のプリンター付テレビとのシステムアップのほか、あらゆる可能性を追求していきたいと思っています。その他、細かいメリットとしては、機械語入力に便利なオプション、テンキー用コネクタ及びテレビや周辺装置に必要な、100V補助電源を背面にもっています。

MSXは、今年の暮から来年にかけてブームをおこし、急速に家庭に普及していくと思っております。その為に、エンドユーザーに認知され喜ばれるソフト、ハード、特にソフトの提供を続けていくことが、各々のメーカーに課せられた大きな責任といえますね。MSXが、将来、家庭内でどんな形で、どんな使われ方をするか、夢を画きつつ、いろいろな考えを入れて、勝負したいと思っております。期待していてください。

（取材日／昭和58年8月29日）

プリンター付テレビ

[NOTES]

[1.]MULT-8
640×200ドットで8色カラーグラフィックスが使える三菱のパーソナルコンピュータ。ビジネス用にはMULT-16がある。

[2.]プリンター付テレビ
「映像メモリング機能」により、テレビの画面をその場でプリントできる機能を備えたテレビで、VTR、ビデオカメラ、パソコン等と接続することによってシステムアップができる。

電子商品事業部
営業部　主幹
城戸　栄良氏

カバンサイズのパソコンはどこへでも持ち運べる便利パソコン。使い易さがポイントです。

MSXの実力は多面的な応用力

MSXはホームエレクトロニクスの中心になっていくものであると思いまして、ゼネラルはこの企画に賛同しました。MSXの実力はベーシックにしてもかなり高度なものなので応用性があり、だからMSXをもとにしていろいろな製品が開発できると思っています。その手始めとしては二つの方向が考えられます。まずひとつめは家電製品の中にパーソナルコンピュータを入れるホームユース的な方向。そしてもうひとつはMSXの持っている実力を発揮できる高度な技術を生かしたもの、ということです。

現在のパソコンはオフィスの中で活躍してますが、MSXもかなりそういう方向に行くのではないかと思っています。そしてゼネラルでは、事務所で使ったり家へ持ち帰ったりというどこでも持ち運びできるパソコンという商品企画がいいのではないかと考えています。そこで問題になってくるのがソフトの豊富さということですが、従来のパソコンですと使えるソフトと使えないソフトというものがありました。しかし、MSXでその問題も解決されて、当面は事務所と家庭の両方で使えるパソコンというものが出てくるのではないかと私たちは思っています。

ただMSXというのは拡張性があるだけに、各メーカーがそれぞれの特徴を出してそれを前面にどんどんもっていってしまうと、共通性というものがなくなってしまうのではないか、という不安もないわけではないんです。従来の家電製品というのは、他社といかに違いを作るかというところから発展していったわけです。しかし、その違いというのはほんのちょっとのところで、共通性をなくすほどのものではなかったんですね。ところが、MSXの場合は拡張性があるだけに、今までと違った形で製品開発をしていかないと統一の意味が薄れてしまうのではないかと思っているのです。

事務機事業部
販売企画グループ　部長補佐
吉田　恵公氏

産業機器の分野から家庭電化製品の分野まで、絶えることのない技術開発の実績をもち総合エレクトロニクスメーカーとして、数々の独創的な製品を世に送り出しているゼネラル。最近ではマイクロ・エレクトロニクスの分野にも積極的に取り組み、コンピュータ・ターミナル、ディスプレイ装置[NOTES, 1]、漢字編集装置をはじめ、マイコンの産業機器への応用はもちろんのこと、民生機器についても研究開発技術者の総力を結集して、数々のユニークな商品を開発し、生産している。ますます小型化、多機能化、多様化を要求されている産業界にあってゼネラルの貢献度は大きい。MSXでもその力は大いに期待できそうだ。

GENERAL
株式会社　ゼネラル

コンピュータの大衆化がＨＡ時代を生む

ＭＳＸでソフトに互換性がでてくるということは、今までマニアのものでしかなかったソフトが一般大衆のものになるということで、それはつまりコンピュータそのものが大衆化するということだと思うんです。そして、それがホームパソコンの位置づけではないかと私は思っています。単に家庭で使うコンピュータというだけじゃなくて、もっと広がりのあるものがホームパソコンだと思うんです。

ＭＳＸマシン開発会議

またソフトが共通化するということは、ハード商品が売れるようになるということだと思っていますので、非常に期待しているわけです。ところが、差別化のために個有の商品がどんどん発達していってしまうと、ソフトに互換性がなくなり閉鎖的になってしまう。だから、いかに近いところで多面性を保つかということが重要になってくると思います。さらに、中心になるソフトやハードが共通化されていても、その周辺機器、プリンタ[NOTES 2]とかディスクとかの統一化も進んでいかないと、という問題もあるでしょうね。

これからのユーザーは自分でプログラムを組んだりするようになると思いますが、その場合ベーシックが同じだと友人と貸し借りができたりしてソフトウェアの輪も広がっていくと思うのでＭＳＸには非常に期待しています。ＭＳＸはまだ発達段階ですが、その発達が差別化を広げるのではなく、より普遍性を広めていくという形になっていくことを私たちは考えています。

事務機事業部　技師長
片岡　忠士氏

広報宣伝部　部長
油本　唯夫氏

持ち運びのできる小型パソコン

ゼネラルでは、できるだけ早く商品発売をできるよう開発を進めています。その内容をお話ししますと、ひとつはキーボードの中にすべてが含まれたような小型の持ち歩きができるパソコンというものを考えています。そして、メモリー容量が相当大きくないとゲームにしても面白いものができませんので、[NOTES 3]マイクロフロッピーディスクを内臓したものを考えています。これからはゲームとともに遊びながら学べる教育用のソフトが主流になってくるでしょうからね。

デザイン面では、女性向きのもの、またシルバーエイジを意識した、デザインの配慮が必要になると思います。とにかく、ポイントは使い易さでしょうね。

（取材日／昭和58年8月24日）

［NOTES］

[1.]ディスプレイ
テレビのブラウン管と似たようなもので、スクリーン上に文字、図形などを映し出す。文字を主とするものをキャラクターディスプレイ、図形を主とするものをグラフィックディスプレイと呼び、文字や画像を数色に分けて映し出すカラーディスプレイもある。単にコンピュータからの情報を画面に映し出すだけでなく、ライトペンで逆にスクリーン上から情報を入力することもできる。一般にはキーボードとを組み合わせ、スクリーンを見ながらキーを操作して入力する。

[2.]プリンタ
コンピュータでつくった画面やプログラムを紙に打ち出す装置。方式の違いにより、サーマル、ドット、インクジェットなどがある。

[3.]フロッピーディスク
記憶装置のひとつ。円盤状のディスケットと呼ばれるものに、磁気によりプログラムやデータを収納する。径により8インチ、5インチ、3.5インチ、3インチの類があるが、ＭＳＸシステムでは、3.5インチと3インチのマイクロフロッピーディスクの採用が考えられている。その最大の特長はデータの出し入れの速さにある。

「F―1」「AE―1」などの一眼レフカメラをはじめ、独自のオートフォーカス機構を持つ「オートボーイ」や「スナッピィ50」と数々のヒット商品を世に送り出してきたキヤノンは、カメラメーカーとして名実ともに世界一の業績を誇る。創業以来約半世紀、光学機器全般、事務機にも手を広げ、現在、映像と情報機器の総合メーカーとして躍進を続けているキヤノン。その売り上げの主力はカメラから事務機に移行しつつある。汎用性の高い事務用コンピュータやワードプロセッサの技術力では定評のあるキヤノンが、MSXをきっかけに家庭内へどのように参入していくか、注目したいところだ。

ソフトウェアの共通化で パソコンの大衆化を

パーソナル電子事務機事業企画部 事業企画課 吉平 和浩氏

現在、キヤノンのパソコンはビジネスの分野のものが主流なわけですが、将来はどうしても家庭の中に入っていかなければなりません。一般大衆に受け入れられるようなパソコンということを考えますと、ソフトウェアの共通化というのは必須の条件でしょうね。それは間違いありません。今回のMSXによるソフトの規格化ということは、そういう意味で、非常に共鳴する部分が多いわけです。ホームパーソナルコンピュータという分野に足を踏み入れていく、いいチャンスだと思いますよ。

今回のMSXの仕事は、単にゲームコンピュータとして見ると余分なものがつきすぎてますよね。つまり、もう少し広い意味でのホームコンピュータの機能を持たせることができるわけです。

では、家庭に入る場合、どういった方向があるのかってことですけれど、まずはゲームや教育。それから、家電製品をコントロールするプロセッサとしてホームコントロール、ホームセキュリティといった役割。そのほかに情報の窓口、情報源としてのコンピュータというものも考えられます。いづれはこの三つの分野に絞られてくるでしょう。

今、求められているのは 特別に素晴らしいハードよりも、 誰にでも使えるハード だと思いますね。

映像と結びつけた情報窓口

具体的にキヤノンはどこを狙うのかと申しますと、やはり、映像との結び付きによる情報の窓口ということになるでしょうね。将来的にはビジネスの方向にもこのMSXは移っていくことも考えていかなくてはならないとも思っています。MSXだからといって、ビジネスができないわけじゃありませんからね。

MSXの実力がどのくらいなのか、まだ未知数だと思うんです。市場に出てみて、どれだけいいソフトが集まるか、そこが勝負どころでしょう。

ハードメーカーにとっては、今までのパソコンは機械を売るために、ソフトをどうやって準備しようか、というところが意外にネックになっていた。それが解消されるだけで、非常に魅力なわけです。ただ、使う部品は決まっているし、システムも同じですから、メーカーとして独自の特長をつけることは苦しいし、負担が大きい。付加価値として特定の機種にしか使えないソフトが出現するということが起これば、また混乱の可能性がありますね。特長をつけると互換性がなくなってしまう。

Canon

キヤノン株式会社

ＭＳＸで キーボードアレルギー解消

技術力でのオリジナリティを出すことが難しいとなると、あとは価格とデザインとブランドイメージ、それしかなくなってしまう。それはほんとにつまんない話ですよね。技術畑の人は不満でしょうけれども、営業的にみれば、そういう我慢をしてでも共通化したソフトというほうが魅力があるんじゃないでしょうか。技術畑の人とは逆に、デザイナーなんかは腕の見せどころだ、と考えているかもしれません。

今、求められているのはどちらだろうということになると、特別に素晴らしいハードよりも、誰にでも使えるハードだと思うんですね。

ですから、やがては、ＢＡＳＩＣとか[NOTES 1]プログラムという概念が無くなって、カートリッジ[NOTES 2]を入れてボタンを一つか二つ押しただけで、何らかの仕事をしてくれる箱、といったものにコンピュータは変わっていくでしょうね。また、そうでなければ一般の人には受け入れられないと思います。とは言え、このＭＳＸの仕様である限り、しばらくは、キーボードがあって、ディスプレイがあって、という形は免れない。入力方法として確実で速いのは、今の時点ではキーボード以外ありえませんからね。このキーボードが、家庭の中に受け入れられるだろうか、ということは問題にしている部分なんです。

しかしですね。たとえば、切符の自動販売機なんていうのは、案外、複雑な機械なんですよ。よくよく考えると、窓口に行ってお金を出して、どこどこまで何枚って言うのに比べて、はるかに複雑な思考を要するわけでしょ。でも、あれは慣れなんですよね。銀行のキャッシュディスペンサーだってそうです。一度、誰かがやってあげればおじいちゃん、おばあちゃんでも覚えられるんですよ。触わったことのある機械というのは、どうにかこうにか動かせる。子供たちは、キーボードというのは触わってきている。キーボードアレルギーというのはなくなってきていますよね。

ＭＳＸが大量に家庭内に入りこんでいけば、今まであったキーボードアレルギーみたいなものが、ずいぶん解消していくと思います。ゲームをやっているあいだは、実際、キーボードは使いませんしね。

まあ、今後はゲーム以外のソフトウェアが幅をきかせていくようになるんじゃないかな、と期待はしているんです。これだけ、ある程度きちんとしたハードが出て、はじめはゲーム用ということでもいいですから買って、それがどういう商品かということが除々に理解してもらえれば……。ユーザーのほうのレベルが上がっていけば、と思っています。

（取材日／昭和58年8月25日）

［NOTES］

[1.]ＢＡＳＩＣ(Beginners Allpurpose Symblic Instrution Code)
コンピュータが扱えるのはマシン語と呼ばれる16進数だけだが、それを人間にも理解できるように翻訳してくれるのがＢＡＳＩＣと呼ばれるプログラミング言語。簡単な英単語でコンピュータに命令を伝えてくれる。

[2.]カートリッジ
コンピュータでゲームを楽しもうとしたとき、まずプログラムを入力しなければならない。従来はカセットテープにプログラムを記録しておき、それをコンピュータに入力していたが、それには時間がかかりすぎる。ＭＳＸマシンではカートリッジといわれる小さな箱をコンピュータに接続することにより、待ち時間ゼロでゲームを始められるようになった。もちろんビジネス用、学習用プログラムもカートリッジで供給される。

オーディオ・ビジュアル・コンピュータ

これからはAVC時代。AVを通して一般の人々もパソコンに抵抗なく入っていけるようになると思っています。

マーケティング室　部長
北村　桂一氏

ビクタービデオセンター
VC 東京（虎ノ門）

パソコンはAVをコントロールするインテリジェンス

家庭用ビデオ「VHS方式」の開発を契機に、〝音の専門メーカー〟から〝音と映像の総合メーカー〟へと目覚しい発展をとげたビクター。5年前にはさらに画期的なビデオディスクシステム「VHD方式」の開発発表などを行い、新しいAV（オーディオ・ビジュアル）時代を切り拓こうとしている。「VHS」「VHD」などは当然これからのニューメディアとして、その活躍を期待されている。これらがMSXとつながれば、さらにその応用範囲は広がるはずだ。AVC（オーディオ・ビジュアル・コンピュータ）時代をリードする会社として、ビクターのこれからの製品開発には注目していきたいところだ。

ビクターというのは、皆さまもご存じのとおりオーディオとビデオの専門メーカーでして、世界に先がけて「VHS」というビデオのフォーマットを開発いたしました。また最近では「VHD」というビデオディスクも発売いたしまして、その方面での開発もどんどん進めているわけです。MSXを取り入れてビクターが何を提供できるかといった場合、この「VHS」と「VHD」はどうしても欠かすことのできないものになってきます。今ビクターでは、これからはAVC（オーディオ・ビジュアル・コンピュータ）の時代であると考えています。AVをコントロールするインテリジェンスとして、パソコンはぜひとも必要になってきているわけです。それがビクターとお客様の接点であると私たちは思っています。また、昨今注目されつつあるニューメディア。このニューメディアの分野でもパソコンはかならず必要になってくると思っています。

「VHS」「VHD」とMSXのドッキング

ビクターがMSXを使ってまず初めにやろうとしていることはビデオとMSXのドッキングです。今度ビクターが業務用として新しく発売するものに「ANIPUTER」（近日発売予定）という画像作成編集装置などがありますが、これと似たようなもので、「VHS」とMSXを接続させることによって、画面に文字を入れたりイラストを入れたりして自分で自由に画面作りができるようになるのです。

また「VHD」[NOTES 1]とMSXを接続してもおもしろいものができると考えています。たとえばゲームをする場合、従来のパソコンはデジタルですから、あまりリアルな画像はでてきません。しかし「VHD」はアナログですから実際の動画でゲームが楽しめるわけです。またゲームだけでなく、教育や業務用としても「VHD」はいろいろな使い方ができます。業務用の場合、たとえば旅行ガイドなども、予算や目的など、それぞれの好みに応じて情報をインプットすると、旅行先をコンピュータが瞬時にビジュアルとして選び出してくれるわけです。こうして各分野の知恵を集めていけば、いっそうお客様に喜んでいただける新しいメディアになっていくものと思います。このようにビデオやビデオディスクはパソコンと接続することによって、パッケージ型ニューメ[NOTES 2]ディアとしてより高度な情報を持つようになるんです。

マーケティング室　室長
五味　英毅氏

音に合わせて色が出るシンセサイザー

今までAVのVの部分についてお話をしてきたところで、最後にAの部分について話してみたいと思います。ビクターはちょっと前にオーディオ・コンポーネント群として「PEACE」という商品を発売しました。その中のひとつに「AVグラフィック・シンセサイザー」というコンポーネントがあります。これはモニターと接続することによって、音を出したとき、音に合わせて色や音符がでてきたりするというものです。この「AVグラフィック・シンセサイザー」にはすでにマイコンが内蔵されていて、五種類ほどのプログラムを自分で持っています。これをさらにパソコンとくっつければ、自分で色や図形を選んで楽しむことができるようになるわけです。

これからはAVによって、パソコンにも一般の人々が抵抗なく入っていけるような世界になっていくと思いますし、私たちがAVとパソコンとのかかわり合いを展開していくことによって、ゲーム以外のエディケイショナルな部分でのソフトも出てくることを期待しています。

（取材日　昭和58年9月6日）

マーケティング室　課長
高妻　常男氏

[NOTES]

[1] VHD方式
Video High-Density Discの略で、ミゾなし静電容量方式のこと。

[2] パッケージ型ニューメディア
通信型ニューメディアに対して、ビデオやビデオディスクのように、通信と関係のないひとつの独立したニューメディアのこと。

VICTOR MUSIC PLAZA
（高田馬場BIG BOX9F）

未来を感じる季節
子どもたちの笑顔の中に
次の時代が視える。

コンピュータ・ゲームと戯れる
輝く眼光の奥底には
彼らが生きる、今という時代が産出した
テクノロジーのインタレストが秘んでいる。
それは、来たるべき世紀への力強い
生きる証だ。

子どもらの傍らで
駄菓子屋のおばちゃんが呟いた。
“わたしゃ、冥土の土産に
リニア・モーター・カーちゅうもんに
乗るんですわ”

1983年秋、テクノロジーは
下町の路地裏の笑声の中を歩きはじめた。

日本国未来風景

よのなかがかわっていくよ！

モデル：湯島の三好小雪さんと近所の子どもたち。

桂文珍 気ままなコンピュータ・トーク **PEOPLE-1**

関東、関西問わず、今、お笑いの世界で人気を集めている桂文珍さん。丁寧な語り口と、〝お年寄りネタ〟は、小気味よくお客を楽しませてくれる。その文珍さん、知る人ぞ知るマイコンユーザーでもある。つい先日まで、なぜかニューヨークでミュージカルの勉強をしてきたという彼に、文珍的マイコン学とMSXについておしゃべりしてもらった。

おもろいソフトが、ぎょうさんあるんや。

なんや、MSXいうパソコン規格ができたそうやけど、コンピュータて、慣れたら便利で楽しいでェ。

ボクが持っとるのは、「MZ」いうシャープの機種で、昨年、買うたんですわ。

それまではポケットコンピュータを持っとたんやけど、ちゃんとキーボードがあって、ディスプレイ画面のあるヤツは「MZ」が初めてでんな。

ボクの〝日出子〟あっ、コレ、コンピュータの愛称なんやけど、今はスケジュール調整とかシンセサイザーをつないで使こたり、落語のネタをファイル……いう具合に使こうとります。

スケジュールを入れる場合なんか、ええなあ。ダブルブッキング(二重約束)が絶対にないのがオモロいで。同じ時間じゃ、コンピュータは載らへんから三時までやったら、次は絶対に三時からしか入らへん。でも、まあ……「吉本」やからね、入らへん仕事もやったりするけどネエ、ボクの場合……。

そやそや、この間な、ニューヨークに行った時、買うてきたんやけど、おもろいソフトがあったんですわ。まず、ハープのデータが入ってるヤツ、それにワイングラス。つまり、グラスの音やね。指でグラスのふちをこすると、ヒューて音がしまっしゃろ。それで音階がつけられるんですねん。普通の人間のコーラスがそのまま出るソフトもあるんやでえ。こないなソフトを使こたら、いろんな音が楽しめるんやから最高やね。

今度のMSXいう機械、操作が簡単いう話を聞きましたけど、そういうのがもっと出てきたらええと思いますわ。ボクなんか、人さまが便利に作ってくれはったソフトを、そのまま「ハイハイ、おおきに、おおきに」いうて持ってきて、データをパパッと写してもうて、ほんで自分で使ういう人間やからね。ホンマは、自分でプログラム作ろ、こない思うとるんやけど、何せ忙しくて時間がないんやねん。そやけど、今のところソフトに遊び心がある、いうところが何ちゅうてもよろしわ。これに尽きまんな。

機械に使われてしもうたらアカン。使うてやる精神力が必要や。

コンピュータの使い方としてやね、前に言ったほかに考えてることがあるんですわ。例えばやね、ネタをアイウエオ順に入れとくわけですよ。それで「アエ」っていう所があったら「ア」から始まっても「エ」から始まってもええんやけど、今まで作ったネタの中から、ギャグいうか、〝くすぐり〟やね、それをズラーと入れてしもて、組み合わせて新しい話を作ってしまう。そういう使い方できるとええな、思うとるんやけどね。

いずれにしろ使い方が難しいいうことはありますわ。現実としてはやね、せっかく買うてきたものの、もうBASICでしゃろ。最初チョチョッと触ってみて、「あっ、これは大変や、プログラム作るのはしんどい」いうことになって、結局はゲームしかせえへん。

で、あとは押し入れの中に入っているいうパターンが一番多いんとちゃいます。

そやから、ひとつの楽しみいうか、ホビーぐらいの軽い感じの方がええんやないやろか。ボクなんか、人間を相手にした仕事をやらしてもろてるんで、コンピュータのように無機質なもん相手に生活をエンジョイしてるんですわ。そのホビーで自分の精神的なバランスを保ってるようなところもあるんで、そないな感じの方がええと思うな。

コンピュータ相手にコミュニケーションしてるみたいになってしもうたら、人とのコミュニケーションがでけへんようになるし、ほんまのネ暗人間になってしまうやろ。

小さなお子さんをお持ちのお母さん、そこら辺を真剣に考えんと、「偏屈」とか「変わり者」になってしもてでんな、社会の中でのコミュニケーションがでけへん人間になってしまうんちゃいますか。むしろやね、コンピュータと自分の間に、一線をひいて付きおうたらええと思いますわ。

MSXの登場で、ネ暗マイコン少年が明るうなるんとちゃうか。

マイコン少年いうのは、なんであんなに暗いんやろ。あいつらアカン。ほんとはそんなんばかりやない思うけど、凝ってしまうんやろね。ほんで、何ちゅうか友だちがおらへんから、コンピュータを友だちにしてしもたんや。そのうち、自閉症のマイコン少年がドンドン増えて、もう日本中まっ暗。社会問題になってしもたりしてね。

これも、今のコンピュータが難しいから暗くなるんですわ。MSXみたいに、統一してわかりやすくなったら、もっと性格も明るうなる。

最後に、文珍流コンピュータと仲良うする方法を披露しときましょか。

ボクの場合もそうなんやけど、知ってる友だちに教えてもらうのが一番手っとり早いでんな。理屈で使うたら難しいやろ、もう恐がらんと、まず触ってみることやね。意外に簡単に、すっと動いて、たまにはエラーだったりするんやけど、そんなんしてるうちに、だんだん覚えてくるもんですわ。

そのうちに、ボクみたいに、コンピュータに愛を感じるようになりまっせ。前に入れたデータをちゃ～んと覚えてて、「あぁ、おまえは覚えてたんやなあ!」いう感動が湧いてくるんですわ。そらもう、かわいいもんでっせ。思わず妊娠させたろかいな……それぐらいの愛を感じまっせ。

それにやね、〝さゆり〟とか〝明美〟とか名前をつけるのもおかしくてええなあ。

ちなみに、ボクとこのトイレ(お尻を洗うてくれるヤツ)が、〝さゆり〟言いますねん。あっ、今、さゆりがやさしく洗うてくれてる思うと気持ちがええでェ。

それやったら変態かいな。ともかく、コンピュータにしろ何にしろ、明るく使うてください。

そして、メーカーさん、〝おばんの小便〟みたいにゴチョゴチョと小出しにせんとみんなが簡単に、楽しく使える便利なもんを、ボン!と作ったってください。たのんまっせ!!

〝日出子〟は便利でかわいい女（ヤツ）でっせ

人から生まれた、限りなく神に近いおともだち

ちょっと以前に描かれていたSFマンガの世界、「まさかあ〜」と思うような事も次々と現実化されてしまった。ちょっと以前のSFは、現在の現実にサッサと、とって変わってしまった。世の中が速すぎるのか……追いつけない自分が遅すぎるのか……現在、コンピュータが意志をもってしまう——というSFマンガを描いている、楳図かずお氏に「まさかあー」と思うような、ちょっと未来のコンピュータのお話を伺った。

「ヘビ少女」「半魚人」など怪奇マンガで60年代、少年少女を恐怖にひきおとした楳図氏は、70年代に入って「まことちゃん」というスーパーギャグで大変身、全国にまことちゃんブームをひきおこした。82年に「ビッグ・コミック・スピリッツ」に連載を開始した「わたしは真悟」は、コンピュータと人間の関係を謎を含んだストーリー展開の中でとらえ、現在、また新しい楳図マンガを確立しつつあるようだ。本当に何をやるかわからない不思議なマンガ家、楳図かずお。「わたしは真悟」から、今、目が離せない。

コンピュータは脳味噌の追求だ

人間は、せっかく未来に向かって生きているんだから、どっか現在と結びついていないといけないし、未来とも結びついていないと……後戻りするのはつまらないと思うんです。コンピュータが、どういう風に未来にかかわってくるかはわからないですけれど、人間が進歩することを否定しちゃうのはよくないと思うんですよね。

コンピュータってのは、なんとなく僕思うのに、人間そのものを追求してるよーな気がしてならないんですね。システムとしては、脳味噌もコンピュータも同じよーなものだと思うんです。だから、コンピュータそのものを追求するってことは、脳味噌を追求していくってことになると思えるんです。コンピュータのことを考えてくと、人間って何なんだろうという部分にいっちゃいますね。

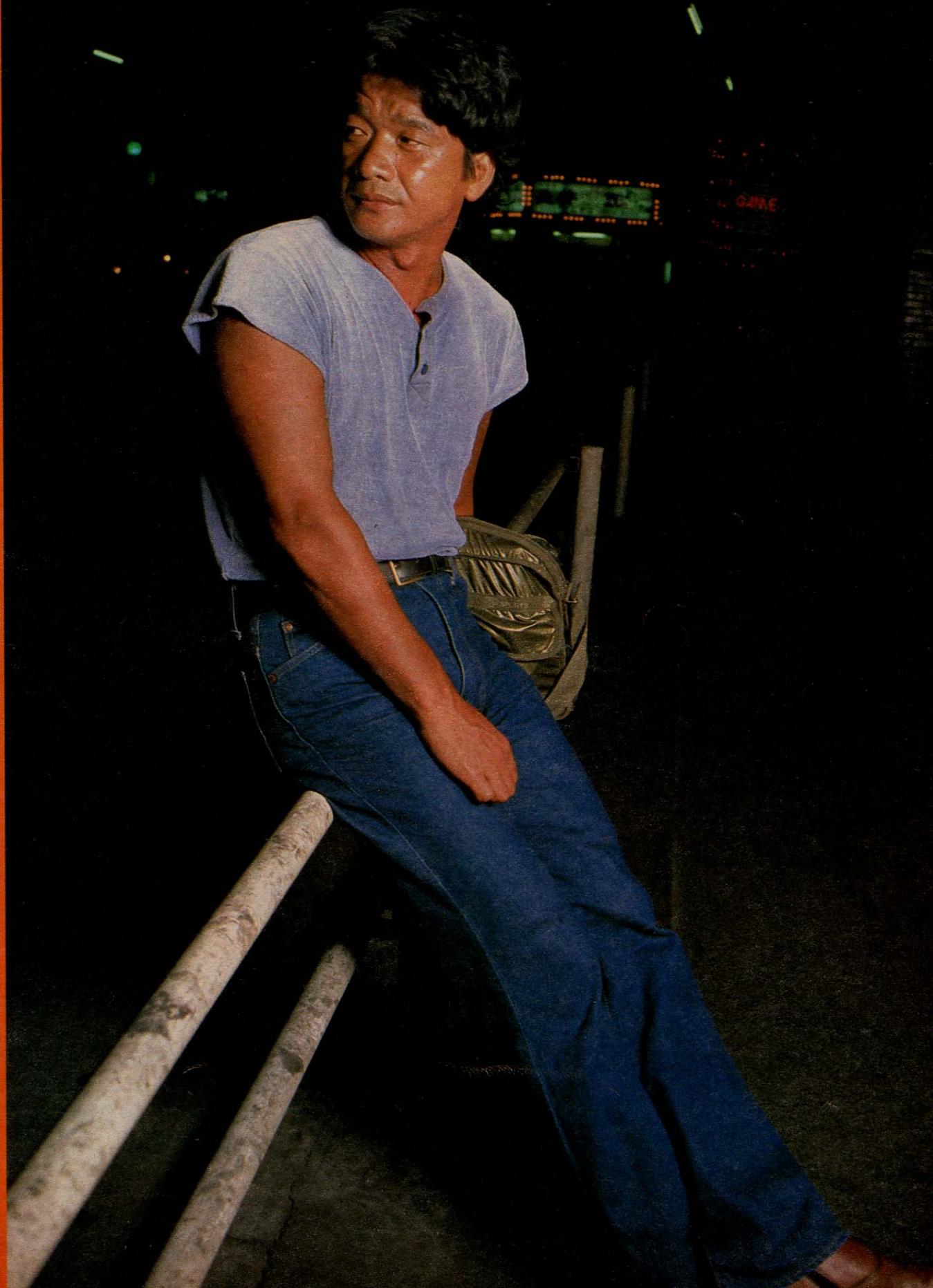
SFの世界——コンピュータは生物になる

コンピュータは左脳（デジタル）の追求だけど、右脳（アナログ）って何だろうって気づく時期も、きっと来るんだろうと思うんです。僕は、左脳を限度以上に追求しつくすと、意外とそれがそのまま、右脳になってたりってことあるんじゃないかなって気がするんですけどね。右も左も発達したら、きっと第三の何かがでてくると思いますよ。何かわからないけれど……。そーなって、コンピュータに意志が出てくるとどーなるんだろ？　そこまでいっちゃうと……意志まで持っちゃったら、もう生物だという気がする。そーなると感覚器官が備わってきたりしてね。きっとね痛いってこと、一番最初に備わると思うんですよね。今だって防御するための制御装置って何にでもついてますよね。それを細かく発達させれば、当然、信号として痛いってことになってくるから。

楽しくなきゃ、コンピュータじゃない

コンピュータに対してはすごく期待していますね。今のとこ、人間の話し相手って人間しかいないから、同じレベルで意見交換しているだけで、なんとなく慰め合ってるだけという感じでしょ。それ以上のものをもらおうと思うと、どっか自分以上のレベルの高いものでないと役には立っていないと思うんですよね。だからコンピュータにそれを望むというか、話し相手になってもらいたいというか。そーなるとコンピュータは神に近くなっちゃう。うーん、でもそれだったら人間だってなれないはずはないっていうか、今の段階を、ドッと上に昇れるよーな方法をコンピュータ使って引き出して、進化してしまえばいいんじゃないかって思うし……でもね、やっぱりコンピュータ、同じ使うんなら、計算とかそういう使い方っての、一番バカだと思うんですよね。それでは道具としてあるだけでほんとは、そーゆーような使い方でなくてもっと世界を広げるようなね、楽しさのために使う道具になんないと……そーゆー風になった方が、楽しいと思うんですけどね。

楳図氏の描いている未来のコンピュータ論は、そのままSFマンガのネタに使えそうなものばかりであった。ひとりごとのように話す彼の言葉に喚起された世界を見つめながら、ボンヤリと次のようなことを考えてしまった。電源コードを自らはずしてしまうコンピュータも出てくるのだろうか、と。

昔は、科学少年だったもんね！

PEOPLE-3 椎名誠とコンピュータ

インタビュアー●石田陽子

新しい人種にやられてるオジサンたちは、その昔、科学少年だったのだ。

俺はねえ、昔、科学少年だったんだなあ……。時計を分解し、最後にはミシンを分解して、直せなくなって怒られたけど(笑)、構造がわかった時は、嬉しかったね。こうやって動くのかって、足踏みで回転するその機構がすごく嬉しくて。ミシンってのは「マシン」だってきいた時も「あっそうか」って、すごく感動した。

そのうち、映画のほうに狂ってって、16㍉映画をつくったんだけどさ。なんで16㍉に入ってったかっていうとね、フィルムの映像じゃなくてメカニズムが好きで入ってったんだよ。どうして24コマでこんな風に鮮明な画像ができるのかって不思議でしょうがなかったんだ。いま、俺の仕事部屋には一番好きなブルーハウエルの映写機が置いてあるんだよ、ふた開けてあるんだよ、行動するメカをまるみえにしてね。心を慰める道具なんだ。

昔の子供って、みんな時計を分解したんだよ。でね、輪ゴムの科学から始まってローソクの化学。輪ゴムの科学っていうのは動力で、ローソクは光学のはしりだからね。みんな科学少年だったんだ。うん。

いま、子供たちは糸巻きにギザギザをくっつけて坂を登らせるなんていうのはやらないでしょ。はなからピッコピッコいう電子ゲームが入っちゃってるから、配線メカが最初なんだよね。俺にとって配線で動いてく動力っていうのはエイリアンだな。

この前、小4の息子と一緒に旅行に行った時、電子ゲームを3つぐらい持っていって勝負したんだよ。もうねえ、敵のカンの良さとスピーディな反応とシステムの理解力の前に、俺は完敗、たちうちできないんだよね、モグラたたきの電子ゲームなんて、かなわなかった。ピッコピッコやるわけなんだけどさ、指の使い方が違うんだよぜーんぜん。点数にして67対12ぐらい。そりゃ、息子に負けるんだから嬉しいけども(笑)、しかし、新しい人類に完全にオジサンたちはやられてるねっていう、そういう敗北感が強かったね。

将棋さしたりメンコしたりしながらコンピュータも使うっていう、新しい人類なんじゃないかなあ、やつらは。

心躍り、胸ときめかせたロボットやコンピュータは果たして冷血複雑精密機器になり失せたのだろーか……と悲しむ今日このごろ

と言っても俺はS・Fが好きでね、随分はやくからコンピュータの存在を知ってた。コンピュータが将来、こういうことをするんじゃないかっていうフィクションのなかの想定も知ってたのね。

ハルというコンピュータを使って木星へ行く、あのキューブリックの「2001年宇宙の旅」ね。あの映画が、コンピュータっていうのはなんか凄いんだってことを世間に知らしめたと思うけど、俺は映画が日本で公開されるはるか前に、アーサー・C・クラークの原作読んで知ってたしね。

その頃、俺にとってコンピュータってのは、ロボットみたいなものだったんだな。人間と相互していく個性と意志をもった、巨大なものっていう。ところがだんだん大人になっていくと、コンピュータは人間がつくったパーツの集合体であるっていうことがわかってきちゃったんだ。それは、S・Fにはでてこないわけよね。S・Fのなかでは、コンピュータはもうすでにあるものだから、制作過程なんてないわけだからね。

で、いまどこまでが単なる電気機器で、どこからがコンピュータなのか、端的に言ってわからないのね。それに、誰が、何のために、どこでどう使ってるのかっていうのがぜんぜん具体的に出てこないんだよ、俺の頭のなかに。せいぜい理解できる範囲っていうのが、オフィスのなかに入っているオフ・コンっていうの? 経理の人たちが繰っているデッカイ計算機みたいな、そんなイメージしかもてない。

ロボットだって、S・Fのなかでは人間と同じようなカッコしていて、同じようなことをして手伝ってくれる存在だったけど、気がついたらカッコは人間とは似ても非なるもので、単純作業、あるいは複雑作業をどんどんやっていく複雑精密機械だった。

誰が、何のために、どこでどう使ってるのかっていうことを含めてコンピュータとその周辺がいまどうなってるのかってことを分からせてくれる機関なりメディアなりってのは、あんまりないんじゃないのかな、どうなんだろう。コンピュータ雑誌って、みんな専門家が読んでるような雑誌で、3㍍以内近づけないってかんじ(笑)。

白いマットに敵(コンピュータ)を沈めたあと、かたで息する男の脳裏によぎったもの

「わかんないこと」っていえば、昔から、どうしてクーラーは冷えるのかなあって考えてたのね。これはいまだにわからないよ。俺の仕事場にあるのはクーラーと暖房と両方できるヤツなんだけど、スイッチひとつで、赤いの押して暖かくなり、青いの押せば冷たくなるわけでしょ、俺にとっては完全にコンピュータだね、理解できないわけだからさ。

でもね、この前、俺はビデオデッキを買って、同時にソニーのプロフィールを買って、前からあったステレオのシステムに合体させたわけ。

俺たちの仲間で買ったヤツは、みんな電気屋に頼んでつなげてもらったんだけどね、俺は挑戦したんだよな。一日かかったけど、全部つなげたぜ。この場はコンピュータと対等に勝負できたんじゃないかと思った。しかし、ビデオの記憶装置、あの頭のよさにねえ、びっくりしたんだなあ。なんか俺の100倍ぐらい頭いいなあと思ってね。一週間分なんて簡単に収録してしまうし、変にインプットすると「エラー」ってすぐ出てきてさ。ああ、これがコンピュータだって実感してね、嬉しかった。

俺はプロレスが好きだから収録するでしょ、プロレスっていうのは金、土とやっていて1時間番組だから、リアルタイムで見ていると2時間かかるわけだよ。それに、俺なんか旅行ばかりしてるから、そういう時間にいないことが多い。で、収録したのは、ある日深夜に見るわけね。2時間といっても実際にはコマーシャルがあり、つまんない場面もあるし、寝わざなんかスッとばしちゃうし、そうすると2時間のリアルタイムが45分ぐらいで見られるわけだ。

「時は金なり」という尺度で言うならば、なんか得したような気がする。それも、優れた機械のおかげで、ある意味ではコンピュータもどきのおかげですっていうような……。

TVをビデオで見るようになってからね、たまにリアルタイムでTVを見てると、CMの時なんかに、押しちゃうことがあるんだ、早送りを。だけど、むろんリアルタイムだから関係ない。動いちゃったらたいへんだからね、時間が短縮になっちゃうわけだから。その時にあっそうかって気がつくんだよな、ああ時間っていうのは人間の力や機械の力じゃ動かせないもんだって。思い知るわけなんだ。

科学はスピードや距離は侵すことができても時間は絶対に動かせない。

五反田の仙人の預言を受け、いまロマンを求めてインドをS・F(さすら)っていく

もっとテクノロジーが進めば、家庭にもどんどんコンピュータが入ってくるだろうから、集中管理システムっていうの？ ドアから誰が入ってきたかわかるし、お湯は電話で沸かせるし、ロックはボタンひとつでできる……なんてことも可能だろ。それは、俺にとっては昔S・Fに出てきた不思議な家の風景なんだよね。あんなものが現実に起こるのかと思うと戦慄するなあ。昔、S・Fだったものが現実になってくると、今度、イマジネーションの方向っていうのは神とか神秘とかって、抹香くさいとこに行くのかも知れないな。

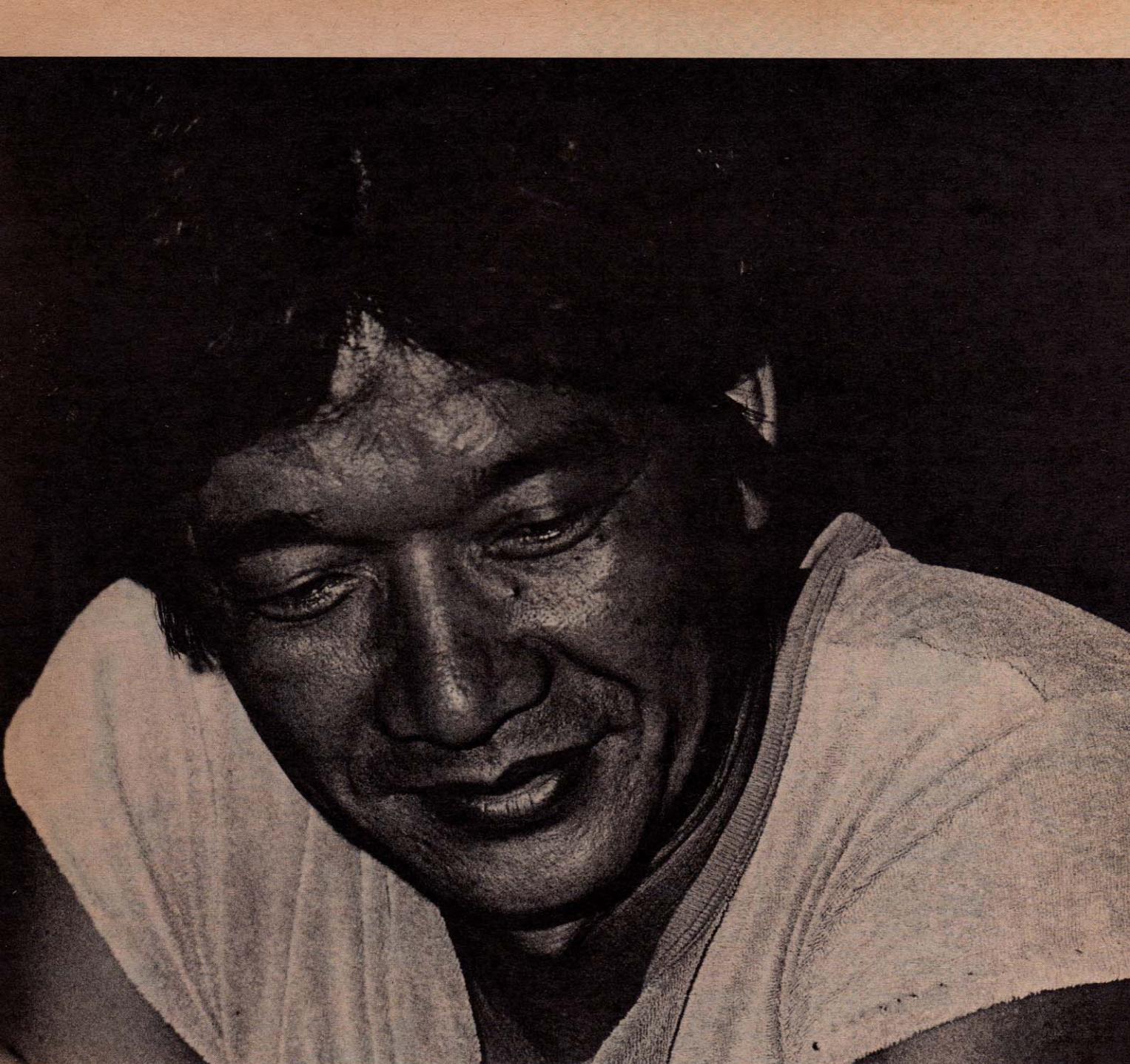
この前インドに行って随分、神秘を味わってきたよ。そもそも、空中を飛ぶヨガの行者を尋ねに行ったんだけどね。重力に反して空中に浮んじゃったら、物理学の理論をくつ返しちゃうわけだから絶対にあってはいけないんだけどもね、でも五反田にもいるんだよな(笑)。その人が「私はただの40センチです。インドには3メートルぐらい浮かんじゃう人がいっぱいいます」って言うから、インドに行ったんだよ。今回はみつかんなかったけど……。まったくコンピュータとは逆の世界に俺は歩いてるんだな。

今度のインド行きは失敗したけどね、それは季節が悪かったんだ。空中に浮かぶ仙人は冬場にネパールのほうへ行かなきゃいないってことは突きつめた。来年、また行くぞ。俺のいまのロマンなんだ。

インドはね、反コンピュータみたいな世界でね、安易な科学の力ではどうすることもできない。たとえば、キヤノンオートボーイでパシャパシャと何10本もフィルムを費してかすめ撮ってみても、インドの背中もひっかけないような、そんな隔たりを感じるからね。

昔、シルクロードを歩いてる時に、日本人がシルクロードの住民にウォークマンを聞かしてる場面にでっくわしたんだよ。で、その日本人の得意そうな顔がイヤラシかったなあ。

それを聞いてる青年の「日本人てこんな風なんだろうな」っていう顔との対比ね、典型的な風景を見たような気がした。やだなって思った。

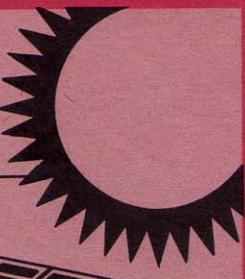
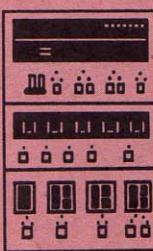
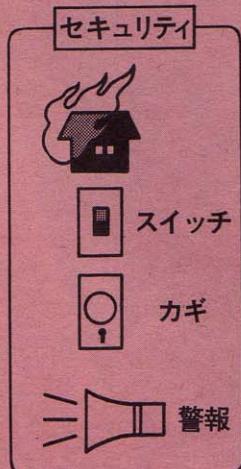
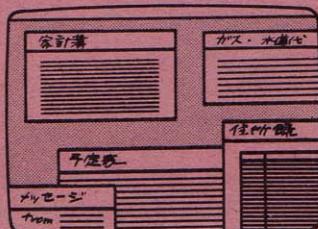
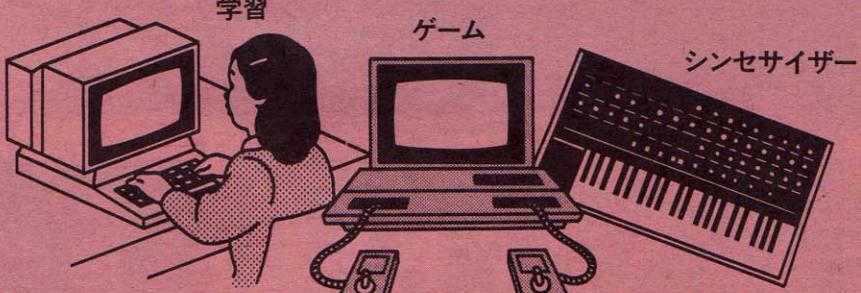
で、たかがステレオヘッドホーンぐらいでシルクロードを侵すなっていう気分をもったんだよ。それよりも、もっと大きな、科学と土壌の差っていうのかなあ、歴史の差って言っていいのかわからないけど、そんな差をインドで感じたね。

かの地から戻り、敵を見つめるまなざしのなかに浮かぶ、一点の余裕

俺は機械にはあまりかかわりあいがないから、自分の右1.2、左0.6の視力で、あるいは左右正常に聞こえる耳でね、現象をとらえられればいいんだってその時思ったね。だからファインダーでインドを見ないようにして、それから持ってたテープレコーダーもまわさなかった、まったくね。たちうちできないような気がしたのね、ソニーのテープぐらいじゃ(笑)。

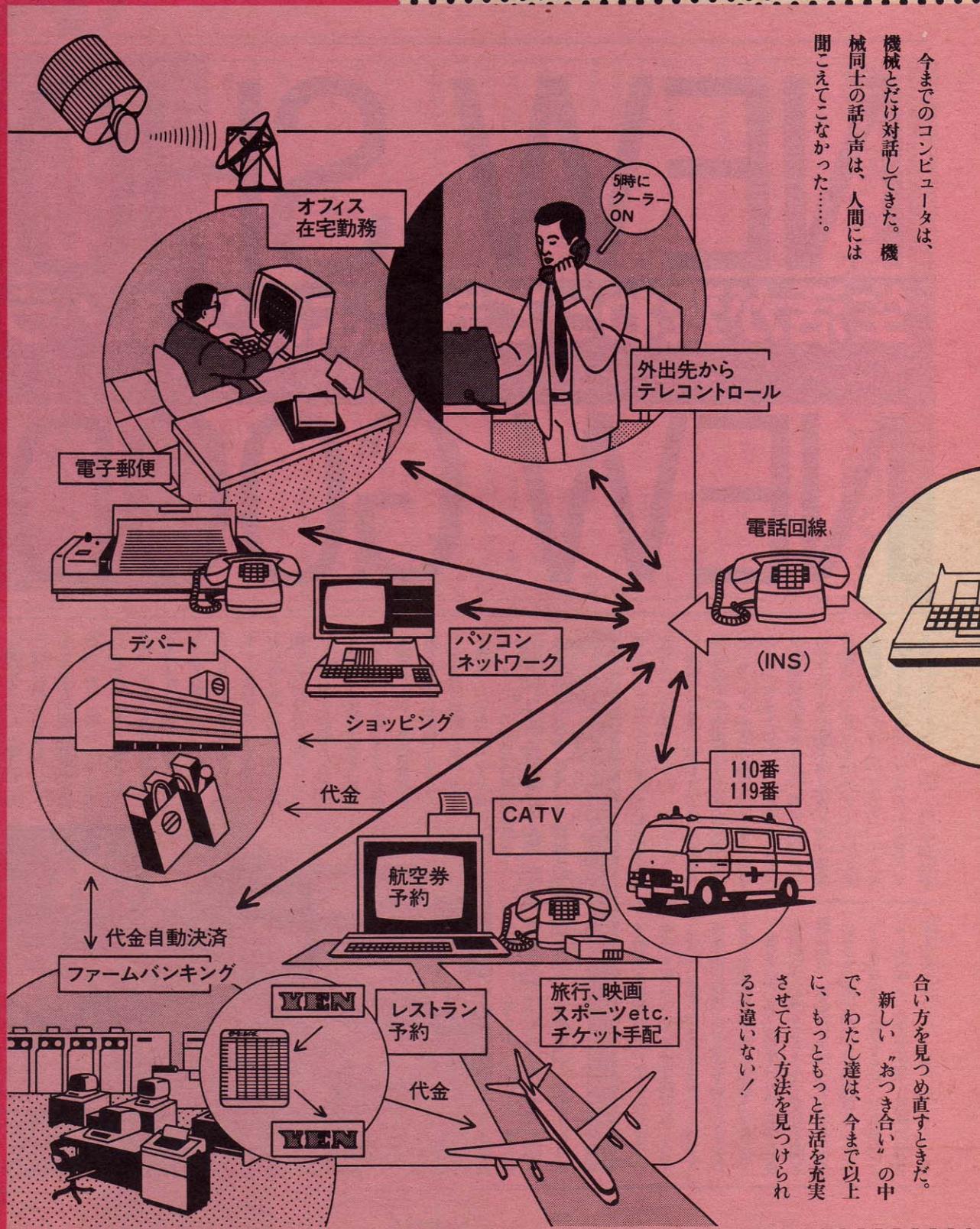
インドとさっきのビデオとでは、戦いかたがまったく違うんだよ。かたっぽうは、たかが機械の固まりでしょ、かたっぽうは広大な風土だもんね。相手が違うよな。

インドの場合は、ギブアップ、闘う気なし。ビデオの場合は、まだこちらは好戦的だよ(笑)。

イラストレーション●霜田恵美子　フォトグラフィ●平野美津子

ホームパーソナル

コンピュータは、もう、すでに、わたし達の生活の中に、静かに溶け込んできている。銀行のキャッシュ・カード、自動車の電子制御装置、さまざまな家電製品……。

これからやってくるホームコンピュータの時代は、人間とコンピュータが、いよいよ対話を始めるときだ。コンピュータを通じて、人間が、もう一度機械とのつき

コンピュータ到来!

今までのコンピュータは、機械とだけ対話してきた。機械同士の話し声は、人間には聞こえてこなかった……。

合い方を見つめ直すときだ。新しい〝おつき合い〟の中で、わたし達は、今まで以上に、もっともっと生活を充実させて行く方法を見つけられるに違いない!

NEW SHOP

生活が変わってきたよパソコン・ライフ

ニュー グッズ、ニュー ショップが続々と登場してくる。面白いと思います。

NEW GOODS

最近髪の毛が気になるあなたへ

パソコン床屋を紹介！

男にとっても髪ってやっぱり気になるね。ストレス過剰の現代社会では、けっこう、若ハゲって多いって言うし、確かにアデランスとかアートネイチャーなんかのかつら屋さんも儲かっているらしい。あれは遺伝なんだから、と言う人もいるけれど、そんな回答でこの問題を片付けたくはない。

と、髪でお悩みの方に、ズバリ、時代の最先端のパソコンで応えてくれる床屋さんが、東京都杉並区久我山に出現しました。この毛髪診断プログラムを作ったのは「ヘアサロンミナト」の店長の板羽忠徳さん。

「ハゲには遺伝的要素はもちろん有りますけれども、現代では精神的要素、食生活の問題もその大きな要因ではあるんですよ。それらを総合してパソコンでトータル的に判断をしようというのです」

毛髪175、性格100、日常生活200の合計475項目に答えるとパソコンが5年後のハゲ度を判定してくれるわけ。日本理容クリニック学会副会長として、髪の問題に取り組んできた板羽さんが、その成果を織込んで作り上げたのが、この毛髪診断プログラムだそうだ。もともとはゲームを作ってみたいと思って手にいれたパソコンが、今では立派に仕事の一端を担っている。顧客管理とか売上計算は当然です、と軽く言ってのける板羽さんが現在取り組んでいるのは、ヘアスタイルのプログラムだそうだ。「3Dグラフィック機能を利用して、男性の多様化したヘアスタイルを立体的にシミュレーションをしてみようというのです。将来的には、ビデオやレーザーディスクと組合わせることができれば、と考えているんですけれども」完成すれば、ヘアスタイルで変身を図る時にも、事前にチェックできるようになる。現在は、日本理容コンピュータクラブも結成され、日本中にこうした「パソコン床屋」展開の動きもあるとか。

⇧床屋さんにコンピュータを持ち込む覚悟の板羽忠徳さん。

SHOP & GOODS

ZEROKEYで、がっしゃんこ

鍵がなくったって戸閉りOK!

誰でも1度や2度は、鍵を失くしちゃった! なんてことがあるハズ。自分にしか開けられないものが、自分にさえも開けられなくなってしまう――〝謎が謎を呼ぶ〟みたいで、何となく趣のあるお話しではあるけれど、決してオメデタイ事態でないことも確かです。忘れ物の得意(?)な人も、この「鍵」だけは別格として、気配りしているのではないでしょうか。どうかな?

キー・ホルダー類をたくさんつけるのも、ひとつには、ジャラジャラさせて、わかりやすくしておくという目的があるわけだし、今流行りのキー・リングなんてのも、ズバリ、失くさないためのアクセサリーである。

そんな心配が一切無用のドア・ロックが、川口技研のコンピュータロック『ゼロッキー』だ。パンフレットのコピーが素晴しいのでありますよ「お出かけに……もう、鍵はいりません」

では、どうして『ゼロッキー』では鍵が不要なのだろうか。

『ゼロッキー』は、マイクロコンピュータ内蔵のドア・ロック。鍵のかわりに、何と、テンキー(0~9+A~Fの16ボタン)を使うのだ。

電卓か銀行のキャッシュカード用端末機を思い浮かべてみよう。操作はかんたん。4桁の暗証番号を、ピッピッピッピッと押せば、解錠してドアが開く、という仕組み。電池でも家庭用電源でも使用が可能。防犯・いたずら防止の警報ブザー付……と言うことなしの強力モノ。唯一心配の暗証番号が知られた場合(普通の錠ならば、鍵を紛失か盗まれた場合)も、6万5千5百3十6通りの番号の組み換え・設定がかんたんにできるから、何なら、1カ月毎に番号を変えて行けばよろしい。番号を忘れた場合? そこまでは、いくらコンピュータでもめんどう見切れない。

しかし、この『ゼロッキー』、見れば見るほど『007』や『ルパン』なんかの世界になりそうで、そこがかえって、どうもスンナリとは、現在の日本の玄関に溶け込まないような感じを与えている。TVのリモコンぐらいになるといいね。今だったら、むしろ、自分の部屋か、それこそ㊙の地下室、倉庫といった場所に取り付けてみたいですナ。(自家用車のドアロックのオプションとして、コンピュータ・キーが付いたそうだ!)

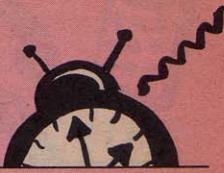
他のメーカーからは、同じくマイコン内蔵の、磁気カードを鍵がわりにしたコンピュータ・ロックが出ているようだ。けれども、物としての鍵を捨てたという点で、こちらの方がより未来的と言えるだろう。ボタンのかわりに、声紋だとか指紋で感知するものとか、少し前なら、すべてSFでしかなかったことが、もう目の前で、現実になって行く。恐らく、未来というのは、こういうところからやって来るのに違いない。

テレビ・プリンター

映像にプリント機能がつくと、双方向メディアができる……かな?

映画「ブレードランナー」の中に主人公デッカードが、レプリカントの泊っていた部屋で見つけた写真をある機械にかけて調べるシーンがあった。座標を使って位置を指示し、拡大し、最後に「プリントアウト」と命ずる。すると、ブラウン管に映っていた画面が、そのままプリントされて出てくるのだ。その時の、マシーンに命令する声とそれに反応するカチカチッというマシーンの音が気持ちよくて、あの映画の中でも特に印象的だった。

あのシーンとまったく同じ、とはいかないけど、ブラウン管の画面をプリントアウトできるテレビ・プリンターが登場した。三菱電機が開発したSCT-P50(6万9800円)。テレビのある画面をプリントしておきたいと思ったら、ボタンを押す。すると約15秒で白黒にコピーされた画面が出てくるという仕掛になっている。

いわゆるニューメディアとして騒がれているキャプテンなんかだと、

送られてくる静止画像をプリントアウトできることが当然の機能としてあるのだが、その機能を従来からあるテレビに持ってきたとこがミソだ。もちろん、これだって10月には始まる文字多重放送に対応しての開発だろうし、そのままニューメディア時代への準備だとは思うけど。

だから、この機械のもっとも一般的な使われ方は、教養番組とか料理番組、他にプレゼント応募のあて先など、つまりは視聴者がメモをとろうと思うものだろう。今まで必死でメモしたり、他のテキストを参照したりしていたものが、一挙に解決するのだから便利といえば便利だ。

しかし、それ以上にこの機能がテレビの一部として普及した時のことを考えると、かなり面白そうなのだ。

たとえば、番組の頭でアンケート用紙を放映し、記入したものをファックスでテレビ局に送ってもらう視聴者参加番組とか、すぐ反応を返してもらうCMにも使える。何かのチケットにそのままなるというのもある。つまり、プリント機能が映像につくことによって双方向メディアが実現できると思えるのだ。

テレビが「見る」から「記録する」時代に移ったのはビデオの普及に負うところが大きい。しかし、このプリンターで、別の形の記録する時代が来るような気がする。それは「記録して遊ぶ」「記録して使う」という、視聴者のイマジネーションをくすぐる部分を持っているからだ。そういえば、マビカとの相関性もあるし。マビカはまだですか、ソニー様。

出でよ！ パソコン喫茶

ラジオ、テレビにはじまって、オーディオ、ビデオに至るまで、電気製品には人並以上の好奇心。CFや流行に影響されやすいってこともあるけれど、いまぼくらが触ってみたいのは、ワープロとパソコンだよね。

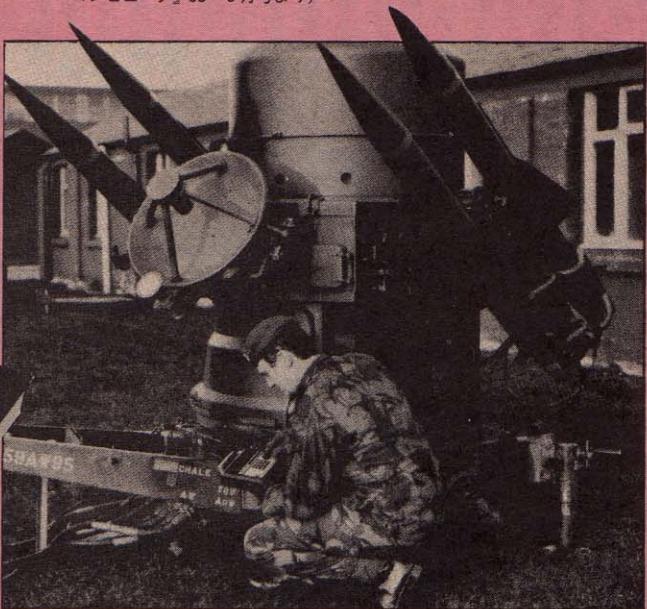
で、ワープロを求めてOAショールームに行ってみたんだけれども、あの雰囲気は、ネクタイ族以外はお断わり、って感じだった。

それならばと訪れたのが、いまや電気製品のメッカとして世界に名高い「秋葉原」。でもそこは、小中学生の遊び場所。たまに〝大人〟の人がいても眼差しが真剣そのもので、その隣りには、ちょっといられない。パソコンにしてもワープロにしてもたかが機械。もっと気軽につきあいたいね。

で、提案がひとつ。ほんのちょっと以前にあったでしょう。百円でだれでも遊べたインベーダー喫茶が。あのワープロ／パソコン版があったらいいなあ、と思うんだ。百円で十分間機械をいじれます、とかね。一部には、そんな店もあるという噂だけれども、もっと大規模にやって欲しいね。まちかどに一軒、ワープロ／パソコン喫茶という具合にね。そうなれば、だれでも、何時でもお気軽に、となるから、けっこう流行る、と思うけどね。

ワープロやパソコンを作っている各メーカーさん。そんな喫茶店はどうですか。早いもの勝ちですよ。そこで慣れれば、いざという時に、そのメーカーの製品は、かなり有利になると思うんだけれど。

ウォークマンに次いでついにハンドヘルドも 水中で使えるその名も「ハスキー」

⇩英国防省御用達の完全防水型パソコン「ハスキー」(『マイクロ・コンピュータ』'83・5月号より)

英国コベントリーのDVWマイクロ・エレクトロニクス社は完全防水型のパソコン「ハスキー」を開発、最近市販を開始した。液晶表示、フル・キーボード付のハンドヘルドタイプで、浅深度であれば水中でも使用可能。当然、雨天の戸外での使用も差しつかえないわけで、この性能が英国防省に評価され、二百万ポンド相当の「ハスキー」が陸軍に納入された。

使用目的は野外演習におけるテスト・データ収集を始めとして、レイピア対空ミサイルのメンテナンス用等巾広い。

軍事目的に限らず、この種の全天候屋外型パソコンの潜在的ニーズは大きいものと思われる。（土木・建築現場から、プレジャー・ボートのナヴィゲーション用まで）技術的には、腕時計の生活防水程度の防水仕様を開発するのはさして困難はないはず。国産のハンドヘルド・タイプに防水仕様が出るのも近いと思われる。

生涯一サラリーマンの私的OA対処論

会社に機械がやってくる。思えば、進歩、したものだ!!

星ケンイチ

ワープロとかオフコンだけでなく、いま会社には、ほんとうにいろいろの機械、機器がある。

そのどれもが、「これがあれば、社長!今まで○○だった××という業務が、もう△△になっちゃうんだぞうですョ」という進言に基づいて導入されるんでありましょうが、実際に使用する我々には、まったく関係ナシ。場合によっては、実に有効裡に活用されているので「今後そういう事をしてはいけない」という自戒、他戒、反省の意味を込めて、ここにその一端をご紹介したい。(まあ、オフコンもワープロも、1人1端末の時代が来れば同じ程度で遊びの道具に使われてしまうだろうから、いわゆる会社側の人々は、今からその対応策をしっかり心配して、オ・キ・ナ・サ・イ)

①コピーマシン

最初にこれが入ってきた時は、みんなが群らがり、スゲェスゲェと、意味もなくコピーを取っては喜んでいたものだが、業務の中にすっかり溶け込んだ後は、顔を取ったり手を取ったり、一時、ボディコピー(ワッ、広告用語!?)がとても流行したものだ。

最初は手のヒラを取って、運命線がどうしたとか知能線がどうだとか、かわいらしく遊んでいたものだが、手にあきると顔。それも正面、側面後面と4枚取って、収容所列島ゴッコ。

そのうち、顔面コピーのプロなどという、しょうもないプロが出てきて、見ろ、俺が取ると顔全体が1枚で取れるとコピー機械のガラスの上で、顔をゴロゴロさせたりして。あ、そうそう、この顔面コピーの末期には、縮小メカを駆使してのピグミーゴッコなどという気持ちの悪いのもやったなぁ)

というようにして当時は遊んでいたのだけれど、今はもっと実用的。年賀状の宛て名書きを簡略化するために、ヒマな時、B4の紙にセッセとアドレスを書きためたり、高校野球、社内ゴルフ、麻雀大会の投票用紙を作ったり。気に入ったマンガの1コマをキリヌキ、自分専用の便センを作ったりなどなど、もうコピーマシンは毎日の生活にしっかり根をおろしていることを、ここにご報告申し上げます。(なお念のため申し上げますが、当社では阿部牧雄の小説の如く女子社員の○○、男子社員の××をコピーすることだけ、それだけはしませんでした。よくは知りませんが。そこのキミキミ!汚ないから、頼むからそれだけはヤメロヨォー!)

②タイムレコーダー

会社員にとって、コピーマシンと並んで一般的なキカイが、このタイムレコーダーである。

その本人の出社、退社時間が、カードを差し込めば自動的に記録されるわけで、バレなければ、だれが押しても同じように記録されるから、その特色(でもないか)を利用して、様々な使われ方をしているきょうこの頃である。

一時、早く来た者が、来てないもののカードを押すという習慣が一般化したが、タイムレコーダーの上では全社員が出社しているはずなのに、机の数と人間の数が極度に合わない日があったり、休みの人が出社しちゃったりしてオジャン。

朝は目立つから、おともだちのタイムレコーダーを押してやるシステムは、帰りだけに限定しようと固く誓った会社もあるとか。

今度は、朝は10分、帰りは5分自動的に遅れたり進んだりするよう、タイムレコーダーそのものの改造に取り組む人々も現われそうなきょうこの頃である。

③ポケットベル

何かバカバカしくなってきたので、これでやめます。

つまりポケベルだって、オクサン以外の女の人との連絡用に使っている人もいる(らしい)し、九州、北海道はもちろん、実家に電話する時および私用の市外電話は、会社でしか絶対かけない人もいるし、ある人に至っては、会社のホッチキス、穴あけ器、自動梱包器を、SM以外の目的には決して使ったことはないと豪語している人も、いる(らしい)。

とにかく、会社のキカイは、実に様々に使われ、本来の使用目的にそって正しく使われている場合もあるし、そうでない場合もあるんだゾと、関係者各位に、よくわからないが、センゲン、しておわりにしたい。

(ワープロもオフコンも、こんな風にもて遊ばれるようになるまでは、まだまだ、であるんだと思ったりする。技術者のミナサン、もっともっとガンバッテくださいまひ)

シミュレーション・ビジネス〈近未来寿司屋1990年〉

いーらっしゃいっ！まいど、MSX寿司屋です。

●板場から見るとこうなる。図は、ロボットの格好をした板前さん「ツジトメ」。という料理屋では昔「カイチ」とか「アイチ」とかいう名コックがいて、客の出身地をメモしておいて2度目の来客のときは味かげんを変えたという。（北国生まれは味を濃いめに、とかコンピュータが普及した現在では「ツジトメ・ノート」という古文書が料理人のバイブルになっている。

★この作品はフィクションです。実在の人物・団体・事件などには、いっさい関係ありません。

先日、東京シェラトンの地下の「十兵衛」で新発見をした。

この店はネタも良し酒も良し雰囲気も良しだが、勘定の方もそれなりにつくのが玉に傷で、相当に懐が暖かい時でもないと足を向けにくい。そんなわけで、年に3、4回しか行ってない。ところが何ヵ月振りで行っても職人さん達はこっちの名前から好みまで覚えていて常連扱いしてくれる。さすがに高級店ともなると違うものだと感心していたのである。

そこで先日である。その日はひどい風邪で、寒気はするし喉は痛むのを我慢しながらシェラトンのロビーで打合せを済ませ、さて腹ごしらえでもと思ったがどうにも食欲が湧かない。かといって夜は酒の入る会合が控えていて、空っ腹のままでは持たない。その時ふと「十兵衛」のことを思い出し、鮨ならなんとか食べられそうな気がしたので階段を降りた。

ところが、いつもとどうも勝手が違うのである。まずビールをグラスで注文した。これはお茶代りで（こんな店で種を切ってもらってじっくりやっていた日にはこっちの収入では到底まかない切れない）すぐに握ってもらう。普段だと、頃あいを見計らって「握りますか」と尋ねるのに頷くだけで、こっちが鮨屋でいつも最初に注文することにしている小鮨と鳥賊と甘海老がさっと置かれるはずなのである。ところが、何かおつまみはと聞いてくる。握ってくださいというと、何にいたしましょうと言う。さらに解せないのは、注文するたびに聞き返される。こっちは喉が痛むから小声で話していることは確かだが、静かな店だから聞こえないはずはないと思うのに、何度か聞き返された。その上、何だか職人の態度が落ち着かない。下を向いていたかと思うと、ひょいと上目使いにこっちを見て、注文を聞き返し、またすぐ下を向いてがっかりしたように首を振る。

こっちまで段々と落ち着かなくなってきたところへ、偶然、顔見知りの新聞記者のSが入ってきた。商売

SUSHIYA 1990

柄目ざとくこっちを見つけて隣の席へ騒々しく腰を下すと、妙なことをした。鮨種のケースの方へ体を屈めると、大きく口を開いて、わあ〃と小声で呼んでから、こっちを見て、これでよし、と言ってにやにやと笑った。

「何のおまじないだ」と尋ねた。

「注文したのさ」

「何を」

「だからいつものパターンをだよ。あれ、知らなかったのかい。ここじゃ客を声紋登録してるからね、まず声を聴かしてやらないことにはシステムが走らないのさ。そのかわり一声マイクに入れてやりぁ、ケースの下のディスプレイに氏名、来店歴、オーダー・パターン、平均売上高、クレジット・ナンバー、気難しいとか酒癖が思いなんていうコメントまで一切合切どーんと出てくるわけだ。さしずめ、あたしのところには声がでかくて柄が悪い、なんて入ってるんじゃないか、え?」

　若い職人は困った顔をしながら、鮪の赤いところのぶつ切りをSの前に置いた。同時に女の子が蕎麦焼酎の壜とオンザロックの道具を一式盆にのせてやってきた。

「な、どうだい。わぁ、だけでこれだ。まったく大したもんだよ。おや、どうしてそんな変な顔をしてるんだ。まさか、コンピューター・アレルギーを起こしたんじゃあるまいな」

「いや」と、こっちはおかしさをこらえながら答えた。「とんでもない。三月に一度も来なくて前の注文を覚えておいてもらいたいなんて虫の良いことを考えちゃいないよ。鮨職人は客あしらいも大事だが、まず鮨をちゃんと握ることの方が先だからね。あの安いチェーン店でやってるロボットが作る鮨はどうも好きになれないけどね。この人件費の高い折に、鮨も握って客の好みまで覚えて、なんて言ってちゃ余程の金持ち以外は人間の握る鮨なんか食えなくなっちまうよ。……いや、おかしくなったのはね、風邪でこういう具合に声が良く出なくなったせいで職人さんにとんだ迷惑をかけてたことに気がついたからさ」

　職人はますます困って顔を赤くした。どうにも我慢できなくなって、こっちは喉の痛むのも忘れて大声で笑い出してしまった。すると職人も急にうれしそうな顔になって言った。

「あ、とうとう入りました。申し訳ありませんでした。今日はちょっとマイクのレベル調整が効かなくなってまして、小さな声じゃなかなか入らなかったんですよ」

プアーな学生のための「元禄寿司握労補人」で客はマウスを動かして注文をとる。CRTにはもちろん「S　CATV」「元禄寿司共通の画像情報サービス」を映し出すことができて、おすすめ品をおいしそうに映し出す。マウスはテフロンコーティングで飯粒がつかないようにしてあるのは言うまでもない。

CRT
￥103600
ウニマキ×3
イカ　×2
テンキー
MSX
加工してある
マウス
マウスを走らせる台

（編集部より）

　この寿司屋のシステムはクラムジー・エレクトロニック製のハード・ウェアに、あの「家庭用駄洒落マシン」で有名なバグズ・ダイハード社のソフトを組んだ「ジェネラル・セールス・サポート・システム〈スシ・マスター・レベル3〉」である。登録可能な声紋は最大1200。クレジット・カードによる登録なら9600件まで扱える。声紋によるサーチのシーク・タイム6秒。本文中に説明されている諸機能の他に、BH社の誇るオプションとして「インフレーター・カルキュレーション」が用意されている。このソフトはクライアントの服装データ（仕立てのスーツ、グッチのネクタイなど）、同伴者データ（高級クラブの女など）、その他6項目を入力するだけで勘定書を何倍まで水増しできるかを直ちに判断する。従来は長年の勘でしか処理できなかった微妙な問題であったが、BH社のパンフレットによれば「きのうスシ・スクールを卒業した従業員でも全く安全に平均240％のIF効果による売上増を達成できる」とのことである。

　なお、BH社では「駄洒落マシン」のニュー・モデルを近々リリースするという。情報が入りしだいレポートしたい。

コンピュータ・ロストラブ①

うれし、恥ずかし初体験。コンピュータってどんな味?

インタビュアー●山中俊幸

貧乏したってダイジョウブッ!

久島弘の巻

久島弘（くしまひろし）さんは貧乏です。

久島弘さんは昭和28年甲子園生まれの30歳独身男性で、中野ブロードウェイの傍に6畳の部屋を借りる、一般の人たちには〝花〟といわれるフリーランス・ライターです。

で、どのくらい貧乏かというと、6畳のその部屋にある電気製品は、小型冷蔵庫、照明器具、絶命寸前のラジカセ、電気蚊取り、だけ。貰い物の電気ゴタツは、2年目の冬に他界し、コタツ布団のみが残っている……という具合に貧乏です。

この革命的貧乏生活に関しては、「漫金超」という、大阪のプレイガイトジャーナル社が発売している季刊雑誌（実は貧乏のために隔年刊雑誌になっているが）に、久島弘さん自身が「実験貧困主義人民共和国通信」と題して記事を連載しています。貧乏に興味のある方々は、バックナンバーを買い求めてお読みになれば、久島弘さんを必ず師と仰ぐことになるでしょう。

さて、この久島弘さんが、なんと！　あのNECのPC−9801を買ってしまったのです。CRT、プリンタ、フロッピーディスクユニット、ワープロ用ソフト……等のシステムを一気に揃えて、頭金20万円、3万円30カ月のローンを現在やっているというのです。

「部屋に友達が来るでしょ。そうするとみんな言うんです。お前もとうとうテレビを買ったかって。友達はパソコンになんか興味がないからね。それで、これがパソコンと分るといくらだって聞くんですよ。それでこれこれいくらだというと、食うもんの方が先だろうっていわれます。僕の場合、栄養失調を2回もやっていますからね。食い物にしたら何百万カロリー、恐らく何千万カロリーくらいにはなるから……」

どーしてパソコン買っちゃったの?

「やっぱり、フリーの物書きをやっているでしょ。そうすると、原稿をあっちこっち散らかしちゃって、まとめるのに容易じゃないし行く行くは、フロッピーで原稿を入稿するっていう時代になるだろうから、その時にあわてないために。それに税金の計算にも使えるだろうって」

それならこんな高級機っていうのは、いらなかったんじゃないかな?

「そーなんだけど、どうせ買うんだったらいいもの——僕は星を見ることが好きなんだけれど、都会では星が見えないでしょ。だから小惑星の軌道の計算とグラフィックスをやりたいと思って、できるだけ画面の美しいもの、それを考えたら9801になっちゃったんだよね。別に気が狂って衝動買いしちゃったっていうもんではないんだ……本当はね」

パソコンが入った日、つまりロストラブの日、パソコンに処女を奪われた日っていうのはどんな感じでした?

「家に届いた日っていうのが原稿の〆切日でね、箱を開けてみる暇もなかった。それに、〆切直後に取材旅行が入っていて、結局箱を開けたのは家に届いてから10日目のこと。据え膳をずっと食えなかったというか、食べられなかったっていうか（笑）。

最初に箱を開けた時の印象っていうのはね、すごく大きいなっていうこと。ショップに置いてあるのは、広い空間の中にあるから小さく見えるのね。だから、テーブルの上全部が占領されちゃった感じだね」

久島さんは、どういうふうにパソコンに対応してます?　たとえば生活が変わった?

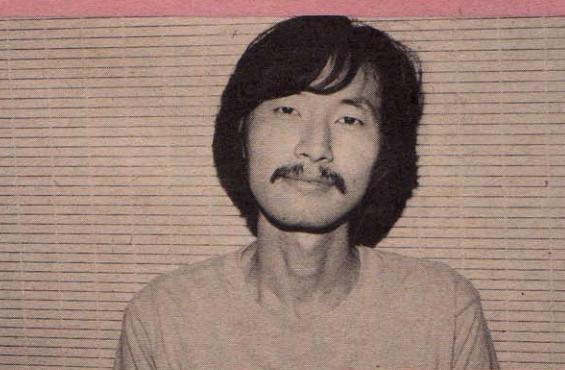
「パソコンが入ったおかげで、ローンの返済のために仕事を増やすことになっちゃって（笑）、パソコンに触わる時間が無くなったこと。あと、少しでも時間ができたら、早く家に帰って、パソコンに触わろうという気になって、酒を飲む機会が減ったことかな」

パソコンに女房みたいに名前があるとか?

「あるんですよ、それが（笑）。今は教えられない。昔の女の名前なんです。

僕はどちらかというと、パソコンに感情移入しちゃうほうなんですね。もう、どなりつけちゃう！　たとえばワープロ用のソフトを入れた時なんかは、ソフトの出来のせいもあって、途中でだんまりを決めこんじゃったりするんです。何か相手が敵意を持っているんじゃないかって思うことが、ときどきあるんですよね。これはもう、性質（たち）の悪い女ですよ。昔の女っていうのが扱いにくい女だったから、こりゃもうピタリ！　っていう感じでつけちゃったんですけどね」

⬆ビンボウのベテラン久島弘さん。

久島さんに、何度もカマかけて愛機の名前を聞きだそうとしたのだけれど、最後まで名前を教えてくれなかった。実は、スイッチオンしたら、

LOST LOVE

画面に"ワタシハ　ユウコ"っていう感じで表示がでるようにしようと思っていたこともあったらしい。本当のロスト・ラブが、コンピュータ(ロスト・ラブ)にまで引きづってるのかなって聞いたら、「そんなことないよー」って久島さんは苦笑いした。

初 first

私だけのカレ、欲っしいっ!

香月千成子の巻

おつきあいはやはり出逢いというか、初めに何かきっかけがあって、あ、何となく心ニクイわ、この方、なんか思っているうちに偶然と必然とが重なって段々と深みにはまっていくという、それなりの理由があるものなのよね。

わたしとカレの場合はどうかと言えば、たとえば数学が好きで、落ちこんでいる時は無心に数学の問題解くに限る。感情のはいりこむ余地がなくて気分がスッキリするもの、それに数式って万国共通語でしょ、美しいわぁ、ずっとお側にいたいわ、などとノウ天気なことを言っている場合ではない、と気がついたのがこのソフトウェアの会社にはいって一日目。コンピュータと数学って一見関係ありそうで実は全く別の世界の話じゃない。そんな基本的なことも知らず甘い幻想抱いて、初日からしっぺ返しをくらったのでした。

そもそも、文学部史学科専攻という、コンピュータとは全く縁のない生活をしていたわたしに甘い幻想を植えつけたのは、やはりソフトウェアの会社で働いていたあのひとだ、と責任転稼してしまおう。いかにも頭脳明析っ!! という感じでテキパキと問題を解決するその姿に憧れたのですね。ひとり混乱するわたしに、そのひとは長方形やひし形を線でつなげたフローチャートなるものを書いて丁寧に説明してくれたっけ。そのわかりやすさに感激して、あ、コンピュータをやればわたしもこんな風にものごとを整理して、系統だてて処理することができるんだろうか、とオロカにも卵とニワトリの順序を誤解してしまったのが、甘い幻想の第一歩。でも、四角やだ円で問題が片づくほど世の中甘くはなかったのよね。

女の子だから特別なんじゃない。うちの会社にも文学部出身者はたくさんいるし、女の子はここ2、3年増えてきている。問題はそれ以前の向き・不向きでありまして、歩くマニュアルの如きコンピュータ大好き人間がやっぱり何人かはいて、わたしなんぞはホーッとタメ息ついて異人(エイリアン)種見る目つきになってしまう。彼等にとっては、コンピュータって大っきなおもちゃなのよね。でも、女の子だっておもちゃと真剣に遊びたいっていうコがいるんだ。

さてさて、愚かな期待と一握りの遊び心を以て、全く見知らぬ世界へ踏みこんだ女の子がそれからどうなったかというと、それはもう最初に書いたとおりの連続カウンター・パンチなのよ、ホントに。とにかくまず一本プログラムを組んでみることだ、そうすりゃプログラムがどんなものかわかる、なんてムチャクチャな論理の卵とニワトリの逆転がここにもしっかりあって、こちらは材料を前に只々ボーゼンとするばかり。

初めに組まされたのは、金額や品名をインプットして、それを表にして画面に出すという、本当に練習用にふさわしい簡単なもの。それでも、たとえばA+B=CをCOBOLでどうやって表わすかさえ、まるで見当もつかないわけじゃない、最初は。単語をいくつか習っただけで英文の日記書け、なんて言われてるようなものよね。大体、こんな風に英語もどきの文字並べてく内にプログラムができるなんて、そんな子供だましみたいな話でホントにいいの? などと、教える方にあらぬ嫌疑をかけたりして、アハ。

初めておつきあいしたその方の印象はといえば、それはもう頑固一点ばり。"."を","にまちがえてもプログラムって動かない、あたりまえの話だけど。なんて融通のきかないヤツ! と、どれだけマシンにあたりちらしたことか。ホントに言われた通りにしか動かない、え、コンピュータってこんなに頭の固いバカなコだったの!? と、初めのうちは呆気にとられるばかりよ。

おまけに、プログラムは自分でパンチしなくちゃいけないから、キーボードの前でもたついて四苦八苦。画面の見続けで目が痛いし、からだに悪い放射線が出てると学者は言うし、温度はいつも一定に保たれていなきゃいけないから夏でも23度よ、23度! それでも、プログラムが通って画面が出た時の喜びは最高! などとテキストにはしっかり出てるけど、そんなのウソばっかり。通る、というより必死でたどりついたという感じだから、その頃にはもう、やった! なんて実感する余力もないのよね。戸惑いだらけの初デートでようやく、おつきあいの仕方がボンヤリわかってきた、というとこかな。

全く、遊び心なんかどっかに吹っ飛んじゃったわよ。仕事になんかするんじゃなかった——などと言いつつ、只今、16カ月と26日目。しっかり続いているのはやっぱり好きだから…? ウン、実はね、おもしろくてたまらないのよね、この頑固モノが。フフ、やっぱりのろけてしまいました。段々とつきあい方のコツを覚えてくると、色々とやらせてみたくなるのが人情というもの。とゆーわけで、今一番欲しいのはやっぱりMyコンなんだなぁ。昔は、あんなもの買って何に使うのかわからなかった。カレに何ができるのかわからなかった。ホントは、どう利用するかあれこれ考えるのと、それを実際に動かせるレベルまで詰めてく過程(プロセス)がおもしろいのよね。仕事だとどうしても後半ばかりに偏ってしまうから、少しばかり欲求不満なのです。早く、専属のカレが欲しいのだわっ!

←香月千成子さん、通称カツキチ君。

香月千成子さんのデータ
●S34・8・20、東京生まれ。A型。上智大学文学部入学と同時に「まんが専門誌ぱふ」を手伝う。現在、某ソフトハウスの有能女性プログラマーをしながらフリーライターとしても活躍中。

銀とC子のランダム・アクセス

モダーンで迫るMr.銀とMrs.C子のMSXおしゃべりタイム。なんだかんだでスタートしちゃうよ。

銀 秋だから、透明感のある生活!

C 『ペリエ』なんて、どう? 南仏の天然炭酸水というふれ込みにヘルシーブームが輪をかけて、かなり売れセンみたいね。

銀 六本木には『ペリエ・バー』なんてのもできて、お水だけ飲みながら夜を過ごす人達もいるんだって。

C ここまできたかって感じね。禁煙の次は禁酒かしら。赤坂には、サラダ食べ放題の『サラダ・バー』もオープンしたそうよ。サラダと水で、パワーが出るのかしら。

銀 ストイックごっこだね。最近話題の「ハッカーズ」好みなんじゃない?

C なに、それ。おいしそーな名前。

銀 アメリカじゃ第2のAIDSって言われ始めてるんだぜ! コンピュータに憑かれちゃって、人間なんかと付き合うよりも、お金儲けの為にコンピュータと暮らすんだっていう連中さ。日本でも発病しちゃってる人達がいて、食事なんて面倒だ! キーボード叩きながら死ねたら本望! なんて絶叫してる。精神科医もお手上げさ。

C ごくろうさま。も少し、ロマンチックな話題はないの?『月の時計』とか。

銀 ルイジ・コラーニの新作っぽい。

C 本当に使用できる時計なんだから。月に持っていったら、地球時間との差が比較できる。

銀 それじゃ、月と地球の間に日付変更線なんてあるのかなー。何処で売ってるの?

C 第二のキディランドを目指す、「ギャジット・ストアー」。アーリー・アメリカンなメイル・ボックスや、コルヴェットの1/4サイズ、ハンモックも売ってる。

銀 それこそ大人のオモチャ屋さん。大人のオモチャっていえば、『ウォークマン・タイプのカラオケ・マシン』の話。

C 歩きながらカラオケ聞いて、歌っちゃって、おまけに録音までできちゃうのよね。

銀 アいい、それで街を歩くわけ? 歌詞カード持って振り付けて。ブレイキング真っ青! パーソナル・メディアのきわめつけ。

C 突然ですが、飲茶でもいかがでしょう。それも毛色の違ったフランス風で迫る。

銀 800円でワイン飲み放題の『ザ・ビックリ亭』のこと?

C ウイ。イワシのオリーブ漬け、アナゴステーキなど料理もイケる。

銀 シェフの小笠原さんによれば、ベースになるレパートリーは数百種。日本人向けにアレンジしたり、季節によって材料も変わるから、フランス中を食べちゃえる。3000円で7~8品。

C ウウッ腹へった。キーウィワインも出たことだし、ワイン三昧したいな。

銀 パインのもあるんだぜ。秋の夜にワイン片手にお仕事。マルチ・タスクだもんね。そう言えば、コンカレント・CP/MってOSが出て、パソコンもいよいよマルチ・タスクの時代なんだ。

C マルチ・タスク? マルチ・スクリーンなら知ってるけど。

銀 一度にたくさんの恋人とデートできるってことさ。ムフフ。

C あ、それなら私、マルチ・タスクになりたい。なんてね。私、この前、ニューヨーク行ったの。ヤンキースタジアムで、ニクソン見た。こぶし振り上げて熱狂してたよ。

銀 スタ・ジャン姿の元大統領かな。ねえねえ、オーダメードのスタ・ジャン作らない。渋谷のファイアー・ストリートあたりに、『イエローキャブ』ってワッペンなんか売ってるお店があるんだ。実はそこで、色や生地それにシルエットまで注文取って、何とか本場アメリカで作ってくれるんだ。

C へえ、通好みね。ニューヨークのイエローキャブは、もう生産中止で、絶滅寸前の車になっちゃったというのに。

銀 人恋しくなる季節だしさ、ハーレムとまでは言わないけど、夜の街角でストリート・キッズしたいな。『アウトサイダー』じゃないけど。

C ロックンロール・キッズしてる人物なら知ってるよ。「ヘッズ」の仕掛人、村田正樹クン。26歳。今、いちばんネオ・サイケデリックな男じゃないかしら。

村田 ガードレールが震えるぜ! ARB頑張ってます。PETS

ペリエでストックごっこしたらハッカーズは月の時計でフランス飲茶してボウイの瞳にMSXを囲む夕べ

RANDOM TALKING

C　もヨロシク！　翻訳すると、「ヘッズは、ロックン・ロールが好きな子たちの、イカしたクラブです。会報も出してます。コンサートやります。みんな、来いよ」って言ってる。

銀　ナ、ナンダよ。デビット・ボウイのチケット、ボクだめだったんだぜ。

C　MSXが発表されて一ヵ月、いよいよね。

銀　シャキッ。もうエレクトロニクス・ショーだしね。各メーカーの発表が楽しみだ。ボウイにも見せたかった。クスン。

C　ボウイの瞳って、勾玉みたいだと思わない？　岡山の松本さんっていう工芸家が、勾玉に似せたガラス細工を作ってるんだけど、ボウイの瞳の色にそっくり。これ、あげるから、もう泣かないでね。

銀　うわあーい！　これ流行りそうだね。シンプルだし。

C　ああ、ノドかわいた。ここらでライトビールでも飲みたいな。肴は、タコの塩辛、ちょっと珍しものでしょ。

銀　カリフォルニアの若い日本人の間では、茹でたタコのファースト・フードが結構ウケてるって話を聞いたよ。ヒロミ君っていう男のコが、日本でやりたいなんて言ってた。

C　デビル・フィッシュの汚名、挽回ね。読書の秋に、ヤッタネ話題ひとつ。

銀　アメリカには既にあったらしいんだけど、絵本の文章の中の登場人物が、自分や友達、好きなタレントになっちゃってるプライベートブックが、いよいよ日本でも始まる。ワープロの差し込み印刷の機能を使うワケ。プレゼントにはいいかもね。

C　今、何をプレゼントされたら嬉しい？

銀　食券付きの温泉旅行。

C　私は沖縄のコマカ島が欲しい。お金持ちのパパさん、私にコマカ島を買ってください。あ、温泉なら天童の「クワハウス碁点」がおすすめ。戸塚真「青のスパルタ・シェイプアップ温泉」で、「○日間減量コース」とか「○日間禁煙コース」とかあるの。シェイプアップ温泉は数あれどここまでやるのは初めてじゃないかな。でも銀ちゃんのバヤイ増量コースね。

銀　ボクは若い女のコと、ブツブツ……。村上春樹風にブツブツ……。

C　イクラ弁当とアッカンで——。アッカンの季節になりましたものね。幻の名酒ってのも、紹介されつくした感があるけれど、佐渡の「北雪」。これはまだマイナー。そのうえ最高においしい。

銀　今夜はMSXを囲んで、椎名誠氏が昔言ってた「ワッパ飯」と、おナベ。晩酌だあー。ホーム・パソコンを囲む夕べ。時代は進歩したぜ！　そーだ、晩酌管理システムを作るぞ。ホーム・セキュリティーならぬ、ホーム・サケリュティー・ソフト。オカンの具合と、肴の組み合わせを検索してくれて、「おひとつドーゾ」なんて音声も出るやつ。

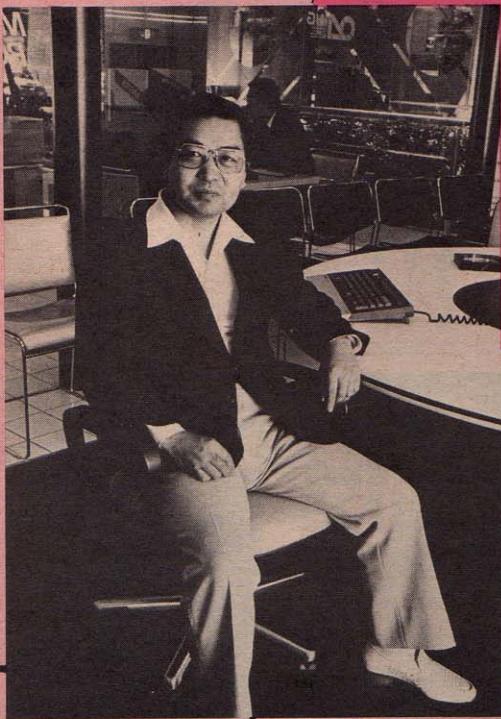
C　とかなんとか言って、どーせ、六本木の缶詰レストランでしょ。

銀　それも先端技術の賜もの、かな？

MSXショッキング

世界に広げよう、MSXの輪ッ!!

MSXショッキングは、MSX MAGが送る、コンピュータ・リレー・インタビュー。コンピュータの世界で活躍する、さまざまな人々が登場します。

時代の最先端を疾走するエキサイト・インタビュー。創刊ゼロ号は、西順一郎氏の登場です。

子供とコンピュータ

●――西先生はいつもビジネスとコンピュータという話しはよくなさっておられますけど、記念すべき創刊ゼロ号でまた同じ話題をむし返すのもどうかなと思います。そこで今回は、子供とコンピュータというテーマでうかがいたいと思います。

西――いいですねえ。どうぞ。

●――アメリカの、10万円以下のいわゆるホームコンピュータ（主にゲームユースでの）の市場は、ほとんど飽和状態にあるということを聞いたんです。教育パッケージ・ソフトのいいものも数多く出て、ゲームの方も、2度と同じ設定にならないようなアドベンチャーものや、ゲームのキャラクターを自分でつくれるものなど。現行の市場としては、一応成長しきってしまったといったところだ、ということらしいですね。日本はまだ、始まったばかりですが。

西――この間ある雑誌をめくってましたら、今後は日本のパソコンソフトも教育関係の分野に、大々的に行くだろうという記事があったんですが、その通りだと思いますね。教育の分野は、まだ処女地で、非常に大きな市場です。日本でも、これを先にやった人が勝ちですな。まあ、先は長い。10年位はかかるでしょうが――。

コンピュータを使った教育と言っても3通りあります。

ひとつは、LOGO[※1]（ロゴ）の動きがある。この言語を与える方向。

次に、BASICを与える方向。生（ナマ）のBASICを与えるのがある。

第3に、BASICでつくったパッケージソフトを与えるという、この3種類がある。

この3つで、広義のCAI[※2]（コンピュータを補助手段として取り入れた教育システム）、つまり、コンピュータの教育利用ということになります――狭義のCAIでは、最後のパッケージになりますが。理想としては、LOGOが一番なんですが、まだポピュラーではない。パッケージソフトは、期待は持てますが、開発側がどの程度まで行けるのかという問題がありますね。BASIC教育も、本当にいいのかどうかということが、もうひとつハッキリしない。

だから、今は、言い方が非常にむずかしいときですね。今は、パッケージがまだ少ないですから、結局生のBASICを与えるしかない。しかし、BASICもできないよりできた方がいいですから、「もしお宅の子供が小学3年から小学6年ぐらいであれば、パーソナルコンピュータ（以後、パーコンと呼ぶ）を与えなさい。あるいは中高生だったら、今のうちからBASICをやらせといた方がいいですよ――その方が将来性も明るいですし」というような言い方をしてお勧めしているんですがね。これの効果というのは、結局アルゴリズム力[※3]がつく、ということなんです。

●――どういう環境で育った者が優秀なプログラマーになるのか？　というクイズがあって、答えは城下町で育った奴だというんですね。何故かというと、小さいときからお城の石垣で小さなパターンが重なっているのを見て育ったから。それが無意識のうちにアタマに定着していて、プログラムなんかの細く入り込んだ問題を解くのに都合のいい回路をつくっているからだという、もっともらしい理由がついているんです(笑)

西――教育というよりも、思考の訓練でしょうね。ですから、やらないよりもやった方がいいと思いますね。私の息子でも、中学1年から始めて、初めの1ヵ月位は私がBASICの相談役になった――教えようとしても、それ以上は私も指導できませんし、できたとしても指導はしないというのが方針ですから。ソフト・シエアの一番高いマシン（NECのPC-6001）を一式買ってやって。これが約30万。30万円は、子供の教育費としての投資ですね。私が教育出来ない分をコンピュータに教育させようということで――そうしましたところ、3ヵ月目にはマシン語に入って、1年目でアセンブラに入っ

西順一郎（にしじゅんいちろう）：東大文学部社会学科卒。三菱重工業、ソニー、CDI、日本総合研究所を経て、現在西研究所所長。「MG」（マネジメント・ゲーム）、マトリックス会計の開発者であり、米国のコンピュータ評論家テッド・ネルソンの紹介者である（監訳『ホームコンピュータ革命』ソーテック社刊）。
著書に『人事屋が書いたパーコンの本』『PIPS革命』（編著、以上ソーテック社）など多数。

◎文中でパーソナルコンピュータを略して「パーコン」と呼んでいるのは、まちがいではありません。米国にはPERCOM(パーコン)社なる名称の会社こそあれ、「パソコン」なる略語はない。「パソコンと言ってはならない。なぜいけないのか。センスがないからだ。美的センスがない。世の中は何ごとも真・善・美の3つでやらなければいけない(『P－PS革命』より)」というのが、西氏の主張なのである。

たので、しめしめと思っていた(笑)。それで1年1ヵ月目の自分の誕生日に『BASICコンパイラ』[※4]を買ってくれと言って来た。そんな風に、私の子供の頃には思いもよらない方向へ、急速なスピードで進んでいるので、良かったなと思っています。

●——ただ、皆さんが西さんのような親だったらいいですけど、世の中は、まだ自分でも良く分らないというお父さん方が多いと思うんですよ。ジャーナリズムなり何なりで、そういった方々へのインストラクション環境を形成できればいいんでしょうけど。

西——そうですね。最近『コンピューデント時代』という本が出て、かなり話題になったようで、私は読んでないので内容については分りませんが、テーマとしては非常にいい所をついていますね。コンピュータ時代の、スチューデントという意味なんでしょうが、何故コンピューデントなのかということを、しっかりと言って行けばいいんじゃないですか。

クレナイ人から考える人へ

西——結局、何故子供の教育にコンピュータなのかというのは、こういうことだと思うんです。

今の人間、あるいは今の子供というのは、ひと言でいうと、「クレナイ人」「指示待ち人」「席取り人」の総合体に育てられる危険性が非常に高い。要するに、「人がしてくれない」から私は何もしないんだとか、「人から言われればやるんだ」とか、あるいは「自分の事しか考えない」という、こういう3点に陥ってしまっている。それも母親による、いわば〝犠牲者〟なわけでしょうけれどもね。

そうではなくて、どうやってクリエイティブで自主的な人間を育てるかというのが一番重要な教育の目的のはずです。日本でも、アメリカのように個性的な教育が要求されている。没個性ではなくて個性的、画一的ではなくバラエティーに富んでいる、多様な価値観を持つとか、受け身ではなくて積極性を持つというように——。

そういうクリエイティブな人間をつくる道具として、私は、ひとつにはパーコンが役に立つと思うし、また「MG」(マネジメント・ゲーム)も役立つと思うんです。あるいは旅行をさせるとか——私はひたすら学校へ行くというよりも、ときおり、旅行をさせた方がいいと思う。特に海外旅行はいい——そんな風に、自分で何か企画を立てること、前頭葉を使うことをやらせないと、単なる歯車として、今の社会の犠牲にされてしまうと思うんですよ。

●——自分で自分のプランを立て、それを実現して行くということが、一番教育としてなされていない点ですからね。

西——「考える人間をつくる」ということですよ。せっかく頭を持っているのに、自分で考えない。他人の真似ばかりしてね。ただそれだけなんですよ。考える人間をつくる。

●——アメリカなんかはまた、学校でコンピュータにしても取り入れるのが早いし、逆にアップル社なんて、アメリカの全ての小学校に我社のコンピュータを寄付するから、その代り税金を25%まけて下さいという法案を通したそうですね。

西——江崎玲於奈さんが読売新聞に大きなコラムを寄せていましたが、「創造性」ということと日本流の「組織の和」というのは、どうしても対立するという。和もいいけれど、アメリカのそういう個別性、創造性も考えなきゃいかんのではないかとおっしゃっている。

●——UCLAなんて、全学生コンピュータ必修だそうです。芸術専攻、歴史専攻などの学生も全員やる。そうすると一番クリエイティブなことやるのが、意外とそういった工学部系以外の学生だそうですね。

西——先端技術だ何んだと言いますが、その前に、日本でもそういった先見力のある人間の活用なり、天才の活用なりを考えないと、真の一番にはなれないでしょうね。英数国理社だけ習ってもダメ。知識を得るだけだったら本を読めばいいわけだけど、それだけではこの実社会では通用しない。私は、身体で分って活用してもらうために「MG」を考えたんです。子供にしても今の欠陥教育に迷惑をこうむらない人間にしようと、コンピュータを持たせたわけです。それと、他に野球とかスポーツ、クラブ活動なども合わせて必要でしょう。横須賀には自衛隊の子供合宿もあるし、葉山には子供のヨットスクールがある。倒れやすい小さなヨットをつくって子供に与えてやるんです。やりながら子供は上手く乗りこなして行くようになる。そういう環境に入れるといいんですね。

MSXについて

●——最後にMSXについてひと言。

西——この方面はまだ良く知らないのですが、例えば、私が自分の子供に現在『PC-6001』を買うのは、シェアNo.1で、雑誌のペーパーウェアが多いからです。——ですから、統一基準を図ったことで市場が大きくなれば、ソフトメーカーもやりがいが出るから、今後いいソフトが出て来るきっかけになるのではないですか。

●——次のリレー・インタビューに、どなたか紹介して欲しいのですが。

西——そうですね。個性的で、自分の思想がハッキリしているという意味で、坂村健先生(32歳)あたりはいかがですか? 慶応卒で、東大のコンピュータ学科で助手をなさっている方です。

※1 LOGO MIT(マサチューセッツ州立工科大学)のS・パパートを中心につくられた、子供のためのグラフィック言語。コンピュータの画面には、タートル(カメさん)と呼ばれるキャラクタが現れ、子供はこのタートルに正しい言語を教えて絵を描かせることの中で、数学の本質的な概念と、問題の解決の仕方を、自分の手足を動かすのと同じような身体感覚をもって学習して行く。人工知能の研究から生まれた。

※2 CAI(Computer Assisted Instruction) コンピュータを用いた教育システムは、1920年代から、アメリカを中心に研究が行なわれてきている。しかし、その理論的基盤となったプレッシーやスキナーの教育心理学は、ハトやネズミの条件づけ実験から導かれた、行動主義心理学の影響を強く受けており、ともすれば「コンピュータで人間をプログラミングする」学習法となりがち。その効果は個々のソフトウェアの内容によって差があるため、一般的な期待を満たすまでにはなっていない。

※3 アルゴリズム ある問題を解くための一連の手順。問題解決のための思考法である。

※4 BASICコンパイラ BASIC言語でつくったプログラムを、マシン語に変換するためのソフトウエア。

MSXパワートーク

日本のゲーム事情を面白くしている、この2人。

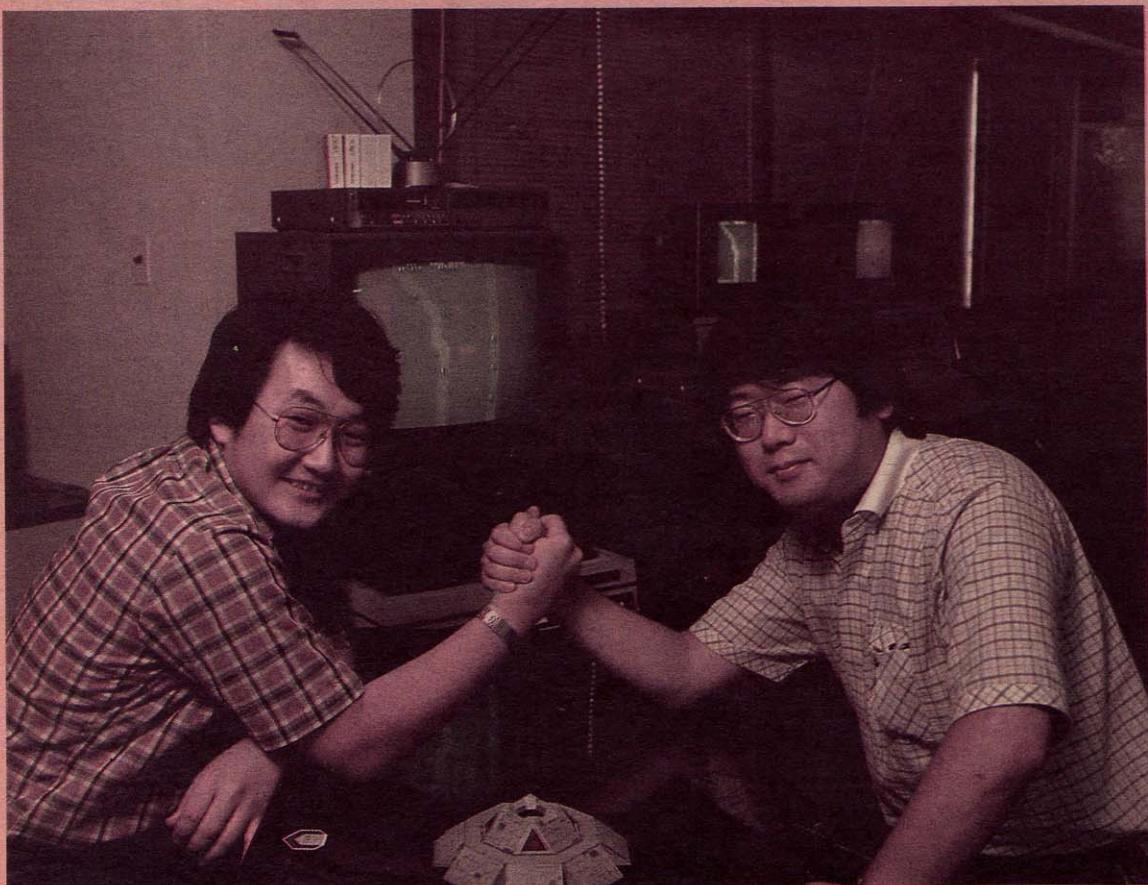
友好親善の握手ならぬ、裂帛の気合（でもないか）の腕相撲に熱中するのは、今をときめく花形ゲーム・デザイナーのお二人。かたや「森田オセロ」を引っ下げてマイコン界に登場し、「森田のバトルフィールド」でその地位を不動のものにした森田和郎。かたや、83年のアーケード・ゲーム中最大のヒット作となったナムコの「ゼビウス」の開発者遠藤雅伸。

森田和郎は昭和30年富山生まれ。子供の頃からゲームが好きで、特に将棋はプロをめざしたほど。今でも五段の腕前というから、これは強い。「東工大に入った時に、当時52万したプログラム電卓のはしりのリコマックを買ったんだけど、これで将棋の

街で噂の「ゼビウス」を作った遠藤雅伸に、あの「森田オセロ」の森田和郎がパソコンで挑戦！「アルフォス」はそうしてできあがった。２人のライバル同士が燃えれば燃えるほど面白いゲームがドシドシ登場してくるのだ。MSXの登場によってますます面白くなってきたパソコン界で、ソフトウェアも活性化していくだろう。

ゼビウス VS アルフォス

ビデオゲーム・ファクトリー「ナムコ」遠藤雅伸

パソコンゲーム・デザイナー森田和郎

構成：スタジオ・ハード

POWER TALK

プログラムを作りたかったんです」

とはいうものの、プログラム電卓の手に負える仕事ではなく断念。

「埼玉医科大学に入りなおして、その頃TK―80っていうのが出はじめた時で、これでまた将棋をやろうと思ったんですけど、RAM1Kバイトしかないんで、あきらめまして、オセロのプログラムを作ったんです」

これが後にオセロ・プログラム史上最強といわれる「森田オセロ」に発展して、森田和郎の名をM躍マイコン界に広めることになる。そして、エニックス主催の「第1回ゲーム・ホビープログラムコンテスト」に「森田のバトルフィールド」を出品、見事最優秀プログラム賞を受賞。

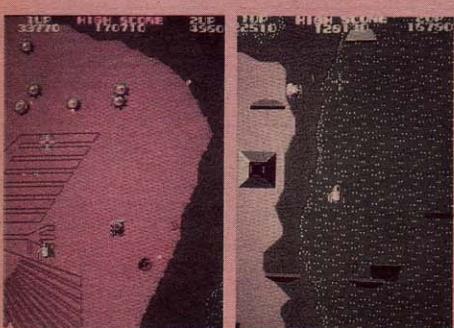
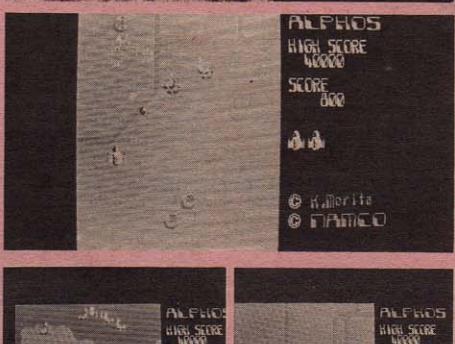
遠藤雅伸は昭和34年東京生まれ。千葉大工学部で写真工学を専攻していたが、「ヌードを撮る時、シャッターが押せなくて、こりゃあカメラマンは無理だとわかりまして、本当はシナリオ・ライターとか作家になりたかったんで、TV系を希望してたんですけど結局縁がなくて…」結局、「決められたワクの中の楽しい仕事より、自分で開拓していくような楽しい仕事」のできそうな感じのしたナムコへ入社。

「面接の時、ロジック回路とかアセンブラについて知ってますか、と聞かれたんだけど、それ何ですか？って答えちゃって。いまだに、アセンブラってよく分らないんです」

驚くべし、「ゼビウス」のデザイナーは、BASIC経験もゼロなのだそうだ。ところが、学生時代から好きだった「イデオン」などのアニメのムードとストーリー性を盛り込んだデザイン第1作「ゼビウス」が大ヒット。その才能には折り紙がついてしまったのである。

「ゼビウスは、基本的には体当りはしてこないんです。弾射つだけ。弾があるんだったら、絶対それ使った方がいいし、なかったら逃げると思うんですよね」

なるほど、この辺にもアニメで培われたリアリティーが感じられる。

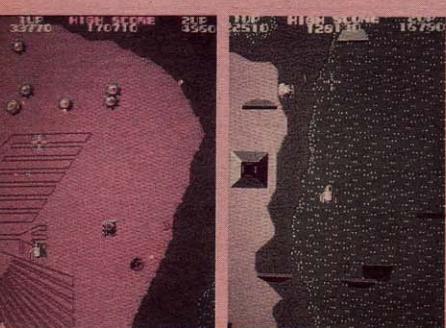
さて、何故この二人がこうして対決することになったかといえば、それは、森田和郎の最新ゲーム「アルフォス」が原因。マイコンには不可能なスピード感とグラフィックスが売りものだった「ゼビウス」をマイコン用ゲームに作り変えてしまったのだから大変。

「ゼビウスが出た時、みんな驚いて、これはマイコンじゃ無理だなっていうんだけど、本当に無理なんだろうかって計算したらどうも出来そうだったんです」

というわけで、森田の「アルフォス」は3カ月を費して完成。またまた大ヒット確実というのだから、遠藤の心中はいかばかりか。かくして、パソコンvsアーケード・マシンの雌雄を腕相撲で決しようということになったのだが、森田が「今まで見た中で一番面白いゲーム」と「ゼビウス」をほめれば、遠藤も「初めて見た時に驚きましてね、すごい！えらい！誰だ作ったやつは!?」と「アルフォス」を大絶賛。どちらかに軍配が上がるという雰囲気では、なくなってしまった。まあ、こういう人達のいる限り、日本のゲーム界がますます面白くなっていくことだけは、間違いなさそうなのである。

森田和郎　昭和30年富山県生まれ。現在埼玉医科大学在学中のかたわら、ソフト開発会社ランダムハウス社長を勤める。「森田オセロ」「森田のバトルフィールド」「アルフォス」に続く新作は10月発売予定のMSX用「オセロ」。「悪いソフトは駆逐されるべきです」というポリシーの持ち主。マイコン歴5年。

遠藤雅伸　昭和34年東京生まれ。千葉大学工学部写真工学科卒業。現在、(株)ナムコ開発一課勤務。ゼビウス開発にあたってはゲーム自体のデザインはもちろん「XEVIOUS」という3部作の長編SFまで書きあげてストーリー性を高めた。来年の夏にはゼビウスを上回る新ゲームを発表の予定。

●構成　スタジオ・ハード

バンタム・ゲームの紹介

コンピュータなんかなくったって コンピュータ・ゲームはできるんだっ!

マイクロ・プロセッサーもビデオ画面もキー・ボードもなしで、今アメリカで大流行のアドベンチャー・ゲームができます。ややこしいコマンドを覚える必要もなく、装置一式わずか百グラム。ポケットの中に入れておけば電車の中でも手軽に楽しめるうえにお値段は一ゲーム八百円足らず。電卓ゲームみたいな単純なものかというとさにあらず。画面数百二十、ストーリーのバリエーションは三十以上。

コロンブスの卵みたいなものでアイディアは至って単純です。キーボードからコマンドを入力して新しい画面に移る代りに人間が指示に従って頁をめくる。例えば「惑星スパイ」シリーズの第二巻、七十六頁。

「マルコ・ケーン（宇宙海賊）は殺人ロボット鳥を放った！　きみは素早くリスト・スキャナーでロボット鳥の飛行パターンを分析する。ロボット鳥はパターン2の状態の時に最も弱いことが判明した。……さて（下の二枚の図のうち）どちらがパターン2の状態か。左？　では四九頁へ。右？　では一〇二頁へ。」

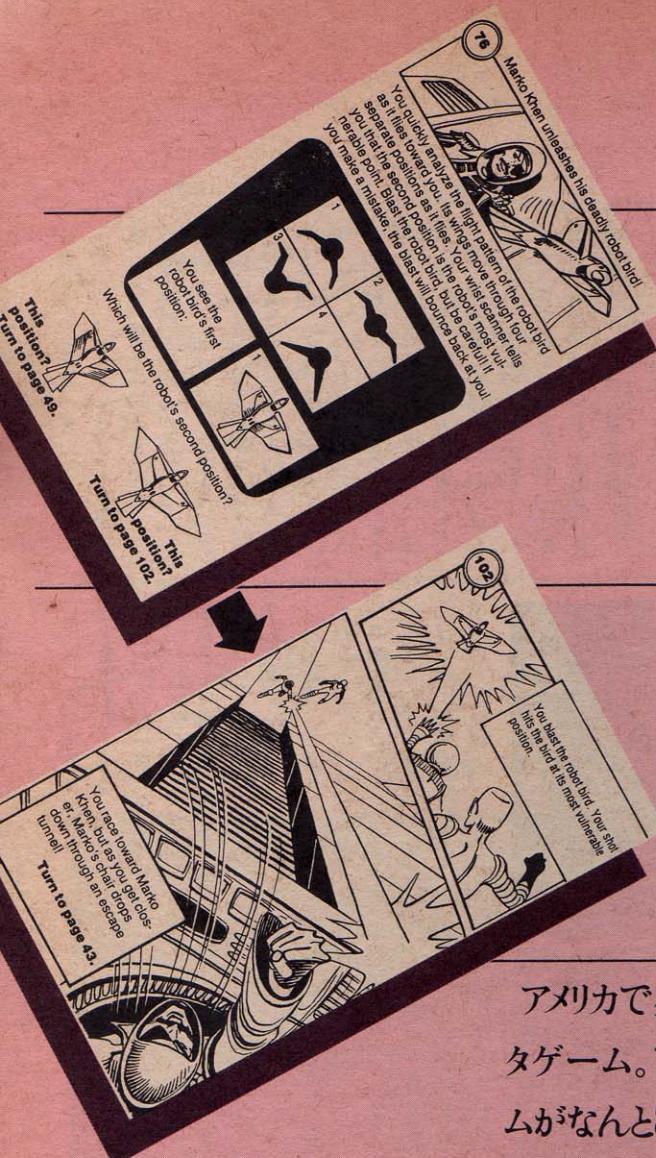
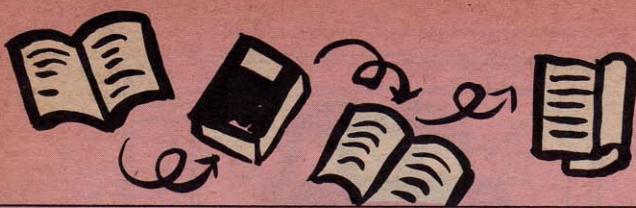
皆さんはどっちだと思います？

アメリカで盛り上ってきたペーパー・コンピュータゲーム。アップル並みのシミュレーションゲームがなんと800円で遊べてしまうのだ。

かなり粗っぽいイラストなので、ただ絵をながめているだけでは判断がつきかねることもありますが、この場合の正解は右側です。シルエットのパターン1〜4を良く観察してみましょう。パターン2でロボット鳥の横巾が最大になっています。そこで下の絵を比べてみると右側の方が左側より巾広く羽を広げている。すなわち左側はパターン2ではあり得ない。従って右がパターン2の状態に違いない。うむ、きっとそうだ。というわけで一〇二頁へ。

「ロボット鳥は撃ち落された！」めでたしめでたし。これがもし四九頁へ行っていたとすると——

「大失敗！　何もかも大爆発を起こした！」そして頁の左下にENDマークが出てしまうところだったわけです。ざっと数えてみたところではこのENDマークは二十五箇所もばらまかれているようで、つまり物語の終り方だけでも二十五通り以上あることになります。普通の漫画だったら五六分で読み終ってしまうはずのところを楽に数時間楽しめるわけです。

同じバンタム・ブックスからテキスト版（文章で状況が描写されている）も出ています。これもかなり面白い。こちらのクリティカル・ポイントの設定は〈相棒のトミーは夜にならないうちに着陸しようと言い出した。——この提案に従う場合は○○頁。飛び続ける場合は××頁へ〉といった具合になっています。パズル的興味よりもっとドラマティックに想像力をそそります。アリステア・マクリーン風の冒険小説をこの方式で本式に書いたら面白いでしょうね。大藪春彦風でもいいかな。

BANTAM BOOKS

☗CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE（テキスト版）シリーズの2冊。「エスケープ」は未来戦のスパイが敵国から脱出する話。「ハイパースペース」はストレートなSF。

☗こちら、BE AN INTERPLANETARY SPYはコミック版。ウォークマンに「フロック・オブ・シーガル」でもセッティングしてやれば、効果満点。

「カーテンの端が不自然に揺れた。とっさにきみは①バックルの左側に差したディテクティヴ・スペシャルのパックマイヤー製ライトニング・グリップを握った。（三〇頁へ）②前方へ転がりながらブーツに隠したラヴレスの両刀のファイティング・ナイフを抜いた。（一二五頁へ）」

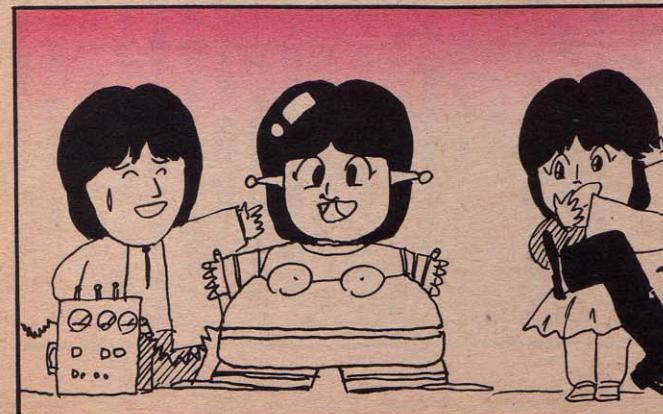
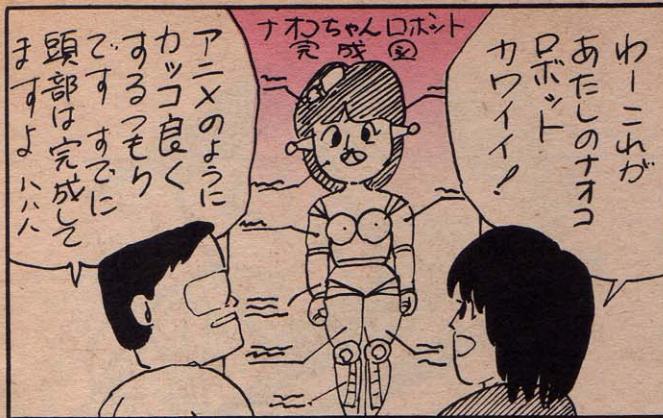
そこで三〇頁に飛ぶと——

「遅かった！ S&Wがやっとベルトを離れた瞬間、カーテンの真中の生地が発射炎にあおられて爆発したように飛び散った。きみはMAC10のフル・オートの一連射を胸に受けて空中に跳ね飛ばされるのを一瞬感じた。END」なあんてぐあいに。

蛇足ですが、このバンタム・ブックスのゲーム・シリーズ、大変に英語の勉強になります。なにしろ書いてあることを正確に理解しないとも ろに「間違ったスイッチを押してしまった！ 大爆発！ END」ですからね。

バンタム・アドベンチャーはテキスト版が十九冊既刊。テキスト版の好評で、今年7月にコミック版がスピン・オフ。現在「惑星スパイ」シリーズが二巻発売されている。その他の出版社もこの革命的市場に参入を計っているもよう。ポケット・ブックスの「サーチ・ウェイ」シリーズ、ニュー・アメリカン・ライブラリーの「ライフ・アドベンチャー」シリーズなどが知られている。「ライフ・アドベンチャー」はアダルト向け。ハーレクイン・ロマンス風のシチュエイションで、読者に〈人生の冒険〉を味わってもらう趣向。

楽笑！よい子のコンピュータ

中西 裕

アイドルとコンピュータがMSXしちゃった！

「COMI-COMI」（白泉社）で「あしたのナオコちゃん」を連載して一部偏執的人気爆発の中西裕先生、ここに登場！

STEP 2

へーナオコさんの新曲コンピュータを利用してるんですか
イヨちゃんここには全てのアイドル達のデータがインプットしてあるんだって
GEIEI
HIROMI I
NAOKO K
HIDEMI I

へーすごいですね
さらに全ての音楽やTVラジオその他あらゆる情報を集めて分析してるのよ

これからはアイドルと言えども科学的でなければだめよ
ほんと科学的だわ

それじゃレコード大賞もとれるわね
運がよければね

STEP 3

先生トシちゃんそっくりのロボットできました?
おーイヨ君トシちゃんロボットなら90%は完成しとるよ。そこに部品があるだろ

わー小さいのに重いですね
それは声帯だ良い声がでるようにねなにしろ本物そっくりのロボットだからね

あーこれも重いですね何んですかこれ?
そりゃ胃だよタハラ君の消化能力と同じにしてあるなにしろ本物そっくりだからハハハハ

あれこれは軽いや大きいのにキャハハハ
うんそりゃ脳だなにしろ本物そっくりだからハハハハハ

ウ ェ ア ハ ウ ス !

INFORMATION

っても、MSXなら困ることナシ。不便なことナシ。
ワイワイ仲良く使えちゃう。て、ことになるワケだ。
ッとする面白モノが揃ってるのかな。気になるなあ。

ソフトウェアの質と量がMSXの発展の鍵を握っている、といってもいいんじゃないかな。今までもビデオならベータとVHS、ビデオディスクならレーザーとVHDといったように互換性がなかった。実際、使うボクらにとって、ここんとこが実に悩みのタネだったんだ。マイコンだって今まではおんなじ。でもMSXの登場で、が然、胸ワクワク、期待感タップリになったネ。

ハードメーカーも今年の暮れからドシドシMSXのマイコンを出す、という嬉しい頑張りよう。

じゃ、お次はやっぱりソフトウェアメーカーに頑張ってもらわなくっちゃネ。ニワトリと卵じゃないけどソフトとハード、どっちが先かとなかなか言えない。でも、どっちも揃ってなきゃ面白い明日がないんだよ。

ハードメーカーの対応ばかりがちょいと先行してたよーだけど、ソフトがなくちゃ始まらないのが世の常。そこで、創刊0号の今回は、ソフトメーカーにMSXに対するアンケートを行ってみたのだ。賛否両論あるかもしれないけど、とにかくボクらは1日も早くMSX用ソフトを開発してほしい。そんな思い入れを察してくれたか、どうか。

まずは右の表のよーな集計結果となったんだ。これを見るとよーくわかると思うけど、メーカーの過半数以上が、現次点でも前向きにMSXソフト開発に取り組んでいる。残された数社も、MSXを無視しているというワケじゃなく、今はちょい様子見、という段階。で、今後は時流に合わせて対応するというワケだ。

時流ということは、MSXが社会

ソフトハウス向けアンケート結果

発送；　97社
返答；　51社　　返答率；51.5%　（8月26日現在）

●MSX対応のソフトウェアについて

1．現在の開発予定
　a．ある　29社（58.0%）
　b．ない　17社（34.0%）　（無回答　4社　8.0%）
2．ゲームソフトのアイディア
　a．ある　24社（48.0%）
　b．ない　23社（46.0%）　（無回答　3社　6.0%）
3．MSXソフト開発・企画
　a．考えている　38社（76.0%）（無回答　2社　2.0%）
　b．考えていない　9社（18.0%）（検討中　1社　4.0%）
4．その他
　•早急に開発したい　1社
　•今後の動向をみてから　2社

●MSXについて考えていること

1．大変良い企画だと思う　23社
2．良い企画だとは思うが…　4社
3．周囲の状況によっては…　17社
4．その他
　•企業向きに活用出来るなら　1社
　•良いかどうかはユーザー次第　2社
　•何とも言えない　1社
　•開発は進める予定　1社
　•課題あり　1社
　•予定はある　1社
　•無回答　2社

●MSXのソフトの種類について

1．ゲーム主体のもの　10社
2．ゲーム and 教育　19社
3．教育 and ビジネス　15社　（無回答　4社）
4．その他
　•ゲーム and（Tool or 言語）　2社
　•音楽ソフト　1社
　•低価格の使いやすい教育ソフト　1社
　•ユーティリティ・OS　1社
　•目を引くアイディア商品　1社
　•幼児教育　1社
　•ホームアプリケーション　2社
　•ビジネスもの　1社
　•通信関係　1社
　•何ともいえない　1社
　•周辺拡張ボード　1社

がんばれソフト

SOFT

いよいよ待ちに待ったホームパーソナルコンピュータ"MSX"が登場する。ハードのメーカーが違
色や形が違っても、機械の性能はぜ〜んぶおなじ。であるからして、MSXは実に使い易く、友達と
そこで問題になるのがソフト。さあ、MSX用のソフトはいつ、どんな風に出てくるんだろう。ドキ

に広く浸透し、ホームパーソナルコンピュータとしての地位を確立していく気配が感じられたら、すみやかにソフトの研究・開発に乗り出すということ。つまり、慎重派。〝石橋を叩いて渡る〟といわれた川上元巨人軍監督タイプですね。

ボクらの考えから言えば〝少しでも早く、面白く便利なソフトがバラエティに豊富に揃って欲しい〟と思うんだけど、なかなかそうコトはうまく運ばないのですかね。やっぱ残念な気持ちはあるなー。大いに。

もう少し待ってるから「ソフトウエアハウスさん頑張って下さいネ」と、エールを送るしかないのじゃ。

それとアンケートに寄せられた回答は、皆サン好意的なんだけど、いまいちノリに欠けてるよーな気がするけど、どーだろうかな。

MSXが大変良い企画だ、と賛同してくれたのが約半数。で、まあ周囲の状況によっては……ウンヌンという消極派が残り半分。中には無回答という、何が何やらワカラン会社もあったりする。

MSXの将来性について、不安を抱いている会社も数社ある。規格統一は時期尚早というアンチ意見もチラホラ。鋭い意見では〝現在の低価格機種の多数発表からMSXは無意味〟というところまである。

アンケート結果からみれば、一応MSXに対し〝いいんじゃないですか〟と賛同はするが、自分の会社で率先してMSXのソフトを開発していこう、というハリキリ型は少ないようですネ。ま、いろいろ他社の動向やユーザーの顔色をうかがいながらボチボチ始めましょうか、というところが大多数。そんな気がするネ。

でも、これからまったく新しいコンピュータシステムを社会に根強く浸透させていこうと考えてるボクらとしては、ハードとソフトの両面の決起がなきゃいけないと思う。それとMSXの情報コミュニケーションとしての本誌が頑張ることにあるんじゃないだろうかな。

便利で安くて使い易い。そして遊んで楽しく面白い。仕事に勉強に実に役立つ心強い味方、それがMSX。

この〝ソフトインフォメーション〟では、以上の点をピシッと押さえてメーカーとユーザーのパイプラインの役目を担い、MSXソフトの最新情報を忠実に、より早く紹介して行きたいと思っているんだ。

創刊0号時点では、今いち海千山千の〝なにがなにやらよーわからん〟という状態を皆サンMSXに対して持ってるよーで、強力な嬉し驚きニュースはほとんどありそうにない。

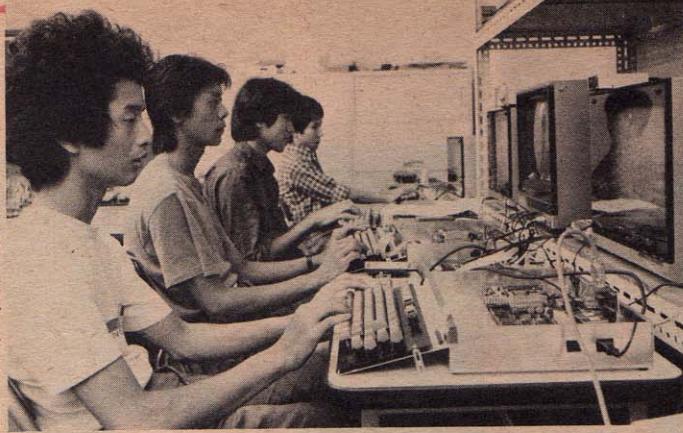
ま、とりあえず顔見世で終始しそーだけど、ソフトメーカー8社をレポートしてみた。8社というのはホント少ないんだけど、他のメーカーがMSXに対して、あんまり前向きの姿勢を示してくれなかったワケで、仕方なく8社となった次第。本当は10社でも20社でもレポートしたかったんだ。次回はヨロシクね。

それから、読者からのソフトに対するリクエストもピックアップして掲載していきたいな。

こんなソフトがあったら。こんなソフトが欲しい。こんなソフトがある。こんなソフトがどこそこで売ってる……etc.。MSXのソフトに関する情報なら何でもOK、編集部のソフトインフォメーション係までビシビシ送ってちょうだい。

読者の意見をメーカーのみなさんにバンバン伝えて、少しでも面白いソフトを開発してもらえるよう編集部もプッシュしてこうと考えてるからネ。

ご挨拶みたいになったけど、素晴らしいソフトがたくさん出て来ることを願ってます。ヨロシクね。

10月中に約10種類、年内には約30種類を予定

ASCII

MSXソフトの開発に頑張るプログラマーたち

互換性のあるホームパーソナルコンピュータシステム〝MSX〟の提唱者であるアスキー。当然のことながらMSXのリーダーとしてソフトの研究、開発にも力を入れている。現時点ではハード&ソフトのどのメーカーよりもMSXに対して、精力的なアスキーに、ソフトならびにMSXの明日についてインタビューしてみた。

以下、インタビューの模様をレポートしてみよう。MSXに対する現状がよ〜くわかってくると思うよ。ちょい注目して読んでネ。

——MSXのソフト発売予定は？

「MSXという企画を提案したのがアスキーだから、ということもあり10月の時点で10種類ぐらい。年内で約30本のソフトの発売を予定しています。ソフトの内容は従来の機械とMSXの機械が違うということもあって、ほとんど新しくデザインをしなおしています。ゲーム自体はかつてからのモノを使うはずですが、プログラム・コード自体はほとんどオリジナルです。もちろんこれまでのヒット商品をベースと考えていますよ。現在、ソフトの研究・開発にかなりのプログラマーがかかわっています」

具体的なソフトは左ページで紹介しているから、そちらを見てほしい。MSXソフトのこれが第一弾。以後、次から次と出て来るのも徹底レポートするから期待しててネ。

——今後、MSX独自のゲームを開発することは？

「最初のロットにもオリジナルのものが入っている可能性もありますがハッキリ言って、今、一生懸命考えている最中です」

——ソフトの価格はどうなりますか

「ROM(ロム)・パックが中心になると考えられますが、現在市販中のソフトと同じぐらいになると思います。具体的に言えば3千円から5千円ぐらいじゃないでしょうか」

——10月発売されるソフトはどんな内容ですか？

「最初はMSXのデモンストレーションを兼ねているので、画面の美しいゲームになるでしょうネ。ゲームのジャンルでいえば、頭を使うゲームと反射神経を使うゲームの半々になりそう。でも、反射神経ゲームのほうが少し多いかな」

——アスキーのかつてのソフト販売の実績はどう？

「1パッケージに何本も入っているものもあるけど、ゲームで50パッケージ、プログラム数で100ぐらい。それ以外ビジネス・ソフト開発ツールが50本ぐらい。輸入しているソフトはこれ以外にもたくさんありますが、それは数に入れていません」

今までもかなり多くのソフトを発売した実績を持つアスキーだが、MSXには更に力を入れている様子。ソフト開発のスタッフも増やし、システムの改変を試みたり、MSXに対し相当な努力をしている。

——ところでMSXの可能性は？

「MSXは拡張性に優れたところがあります。当初どのような基本システムが出るか、分りませんが、ゲームとホビー中心の機械としてスタートしていくでしょう。かなり多くの台数が出てくると、これに付ける付加装置であるとか、ソフトウェアが豊富に出回って来て、ゲーム以外のアプリケーションにも使えるようになるでしょう」

——年内にハードが何台くらい出ると考えていますか？

「ハードの台数については、あまり考えていませんが、30万台いけば成功だと思っています。副社長の西さんは初年度の出荷ベースで百万台とぶってますが、ちょっと無理じゃないかな。なんていったら叱られるかな(笑)。まあ、アスキーとしては少しでもハードが売れるよう、ハズミとなるべくヒットソフトを出していきたいと考えてます。来年になればソフト・ハウスからも新しいソフトが続々出てくると思いますし、お客サンからも新しいソフトの持ち込みが始まると思います。

——来年になってからのアスキーのソフト発売のペースはどうですか？

「月10本のペースは維持できると思います。でも、これは市場状況も影響して来ますから一概に言えませんね」

——ソフトハウスを回って色々と感じたんですが、女性をターゲットとして見ているところがあるけど、アスキーとしてはどう考えてますか？

「特に女性用ソフト(星占いなど)は考えていません。しかしキャラクターは可愛いにこしたことはありません。MSXは今までコンピュータに触れる機会の少なかった子供や女性が、ユーザーになりえますから、ソフトも周辺機器も操作が簡単なモノが多く出て来るでしょう」

——ゲームやホビーばかりじゃなく教育機器としてMSXが活用されていくものと考えられますが、教育用ソフトの開発に対して、どう取り組んでいく予定ですか？

「MSXを家庭用コンピュータと考える時、教育用ソフトは重要なポイントを占める、と思いますが、アスキーには残念ながらそのノウハウはありません。重要なモノだけに膨大な量のリサーチも必要となるでしょうし、研究・開発を始めるには、かなりの準備がいるでしょう。チャンスがあれば大いにやりたいという意欲はあります。しかし、システムを設計するデザインの段階で慎重にならなければならない、という問題が残っています。プログラム自体はゲームより簡単なハズなんだけど、以上のようにそれ以前の段階が難しく、軽々しい気持ちでは取りかかれない、というのが本音です。ただし、MSXは教育用ソフトを避けて通ること

見てくれ、これがMSXソフト第一弾だ！店頭に並ぶ日も近いゾ！
オリジナルゲームも次から次と出て来る、もう目が離せなくなる！

MSXソフトウェアハウスの中で、イの1番にソフトを発表したのは、やっぱりアスキーだった。10月の時点で約10種類、年内には30種類を予定しているという。ここに紹介するのは、MSXソフトの歴史をスタートさせる7作品。お馴染みのゲームばかり、というなかれ。強力布陣のプログラマーたちが、寝る時間もおしんでオリジナリティあふれるMSXソフトを開発しようと一生懸命になっているのですゾ。

創刊号では必ずや、その苦心のソフトを紹介できると思う。楽しく面白く、魅力的な作品となってボクらの目の前に登場してくれることを願おう。

⬅ブレークアウト
ただのブロック崩しだとなめてかかると返り討ちに会うぞ。腕をみがいてさあトライ！

⬅ゴルフ・ゲーム
全9ホールのゴルフ場がキミのもの。さてキミはいくつで回れるかな？

⬅MOLE
8色のもぐらがヒョコヒョコとあなたを挑発。すばやくハンマーでやっつけろ！

⬅ザ・ブレイン
上だ！右だ！左だ！音と光を頼りに指定されたセルを追え。キミは何枚記憶できるか！

⬅スターコマンド
諸君、本艦はこれより敵艦に特攻をかける。リアルタイムの要素も加わった新型ゲーム。

⬅PASS BALL
驚くなかれ、ボールが僕たちに迫って来る。これぞ3次元2人制バレーボールの決定版！

⬅ムーンランディング
逆噴射3秒、姿勢制御、地表は近いぞスピードを殺せ。うわ〜船長！何をなさるんですか！

はできないと思っています。」

——アスキーのMSXソフトに対する開発ポリシーは？

「とにかく楽しく面白いソフトにしたいですね。たとえ同じ題材のゲームがあっても、常にアスキーのほうが魅力的なものであるようにと思います。単にソフトが売れて商売になる、というだけでなく、使う人が喜んでくれて、買った意義が生まれてくるようなソフトを研究・開発していこうと考えています」

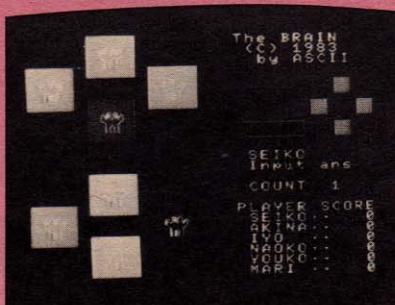
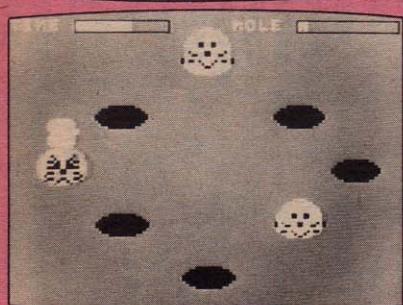
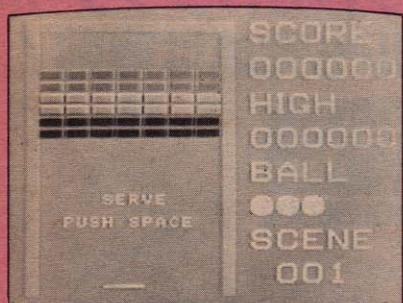
さすがにMSXの提唱者だけあって、目先の動向より将来を考えた多角的な視野でMSXに取り組んでいる姿勢が現われていた。

MSXのリーダーとしての意気込みがヒシヒシと伝わって来ますね。当然のことと言ってしまえばそれまでだが、MSXソフトの研究・開発に人員補給をしたり、1日も早く既在のソフトのコピーではなく、オリジナリティあふれるソフトを生み出そうと頑張っているのだ。

ボクらとしては、まことにもって嬉しい限り。レコードショップで自由気ままに好きなレコードを選べるように、MSXソフトが専用コーナー（ショップ）でピックアップできるようになるんだ。と、遠からぬ日の訪れを感じさせてくれる。

欲しいソフトがあっても今までは、自分の持ってる機種と照らし合わせなければ、チョイスできなかった。パッケージが気に入ったからといって、内容が面白いからといって、ソフトを購入することはできなかった。ずいぶん悩まされたり、不便に思ったこともあった。それがMSXの登場でガラリと変わるんだ。アスキーの姿勢を聞くと、更にMSXに対する認識が深まってきたネ。

ボクらも今後、ユーザーの立場として、アスキーのソフトに期待しよう。

SOFT INFORMATION

ソフトもトラック・ボールも完成は直前！

HAL Laboratory

HAL研といえばチョットしたマイコン・ファンならトラック・ボールという名前が出て来ちゃうぐらい、ユニークなアプリケーション作りで定評がある。もちろんゲーム・ソフトも発売しているし、それもかなり売れているんだけれど、どうもアプリケーションのイメージが強すぎるというソフト業界にあっては一味違ったこの会社はMSXにどう対応しようとしているのか、気になりますな……。

左が岩田サン、右は池田幹雄営業課長サン

テスト中のMSX仕様トラック・ボールだ

てなワケで、訪ねていったHAL研究所。応対してくれた技術部開発第二課の岩田課長サンのMSXに対する考えを聞いてみよう。

「MSXシステムがどうだということでなく、統一化されることは意味がありますね。ユーザーの立場から考えれば、より結構なことでしょう。今後は家電メーカーさんが進出してくるわけだから、ソフトもハードもその販売システム自体が変ってくるかもしれない。場合によっては、近い将来ROMの自動販売機が登場することだって考えられないことじゃぁありません。まぁ、MSXの登場によってマイコンのユーザーが、爆発的に増加するでしょうね」

となると、今まで想像も出来なかった人もマイコンに触れる機会が増えるだろう。アプリケーションに強いHAL研としては、もち、その辺は考えに入れているのダ。

「MSXをいかに使っていくのか、それは結局インターフェイス次第だと思うんです。いずれはキーボードを使えないぐらいの小さい子供だってMSXを使いたがるようになるでしょう。そんな子供もMSXを使えるようにしたいですね」

岩田サンによると、11月にはHAL研お得意のトラック・ボール（もちろんMSX仕様ダ）を発売すべく着々と試作中だとか。これによってビデオ・ゲームはずっと楽しくなっちゃうワケだし、本当に子供だってMSXを自由自在に使うことだってできてしまうという次第。

気になるお値段のほうも、PC-8001用で39，800円クラスのものが、MSX用は2万円を割るぐらいにしたいということで、なかなかガンバっておるのです。

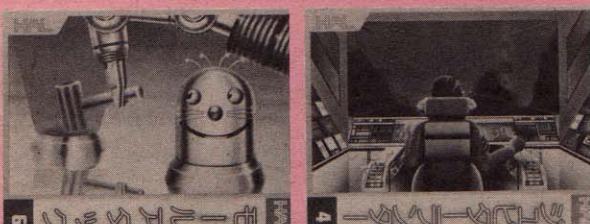
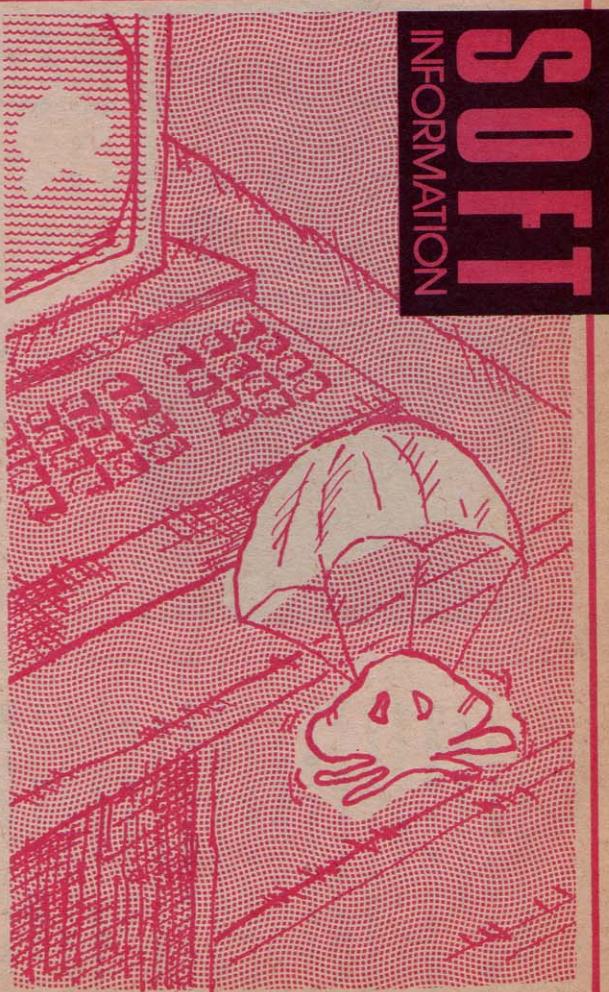
もちろん既製のPCG（キャラクターを自由自在に作り変えることのできるアプリケーション）やPSA（さまざまな音を出せる機能が付いたサウンド・システム）といった周辺機器も、順次MSX仕様が発売されるだろうということは、誰もが考えるところ。

既製のインター・フェースだけじゃぁなく、もっとオリジナリティを持つものも開発中ということで、そうなるとMSXの世界は今まで以上に楽しみが拡がりそうネ。

スピード感のあるゲームがHAL研のウリ、MSXに転換しても楽しさは変りっこないぜ

1 エイリアンと人間との戦い。ヤルかヤラレるか。手に汗握るスリルに満足

2 ゲーム・センターのスター、ギャラクシアンもMSXで楽しめる日は近い

4 宇宙船を操作して、惑星に軟着陸。やさしそうに見えるけど本当は難しいヨ

6 最初にリリースされる5本にこれは入るか？一部で大人気のモールアタック

さて、ハル研はソフト・ハウスとしての一面を持っているワケで、こちらも「ギャラクシアン」とか「ラリーX」みたいな大ヒット商品も出ているのです。

これだけ実績のある会社なのだから、当然のことながらMSX用にソフトを供給することは計画中。HAL研は今までどちらかというと反射ゲームを得意としていたところがあったけれど、これは画面展開の早いMSXにとってもいちばんふさわしいジャンルのゲームだ。

ということで、いちばん初めに発売を予定しているのが『ギャラクシアン』や『ジュピターランダー』などの既製のゲームのコンバージョン。それも10月のハードの発売に合わせて5本ぐらい、その後は毎月1本ぐらいのペースで新作を発表して行きたいとか。

もっとも岩田サンによると、HAL研としてはMSXを単なるゲームマシンにしたくはないと考えているらしい。そのためにもインターフェイスの充実をはかるという方針でのアプリケーション作り、ソフト開発に力を入れているのだとか。

「これからのソフト開発は、同業他社にコピーされる心配をする必要が今までほどなくなって来るので、コストをかけてもイイものが出来上がりさえすれば充分見返りが得られると考えているわけです」(岩田氏談)

人間がマイコンとつきあう内にいかに楽をさせられるのか——その方法を追求して来たこの会社が、誰もが手にする可能性のあるコンピュータ、MSXを相手にいかなるアプリケーションを発表してくれるのか、そして、いかに楽しめるソフトを開発してくれるのか、ボクたちにとってもかなり感心の強いところ。オリジナルのゲーム開発してほしいし、注文したいことは山ほどある。ここは一丁ガンバって下さいな。

オリジナル・ソフトを開発中……発売は未定

ENIX

ゲーム作家の名前を前面に押し出したオリジナリティ溢れるゲーム・ソフトの開発で定評のあるエニックス。ゲーム作家の名前をブランド化してしまうなんて、自社製品に対する信頼感の表われでしょうな。で、ゲームの売れ行きのほうも上々。なにせエニックス・ブランドで発売されている13種類のソフトが、他社も含めた全ソフトに対する売り上げの5%をもしめているのだから、まさにスゴイ。こうしたソフトにメチャンコ強い会社がMSXに対してどう考えているのか、これは一パソコンファンとしてだけではなく、業界全体としても興味のあるところなのではないかしらん?

「MSXが本格的に市場に出回って来ると、今後は今まで以上にレベルの高い会社が進出して来ることが考えられますね。そうなれば質的にもより高いソフトが出て来るだろうし、ユーザーだってそういうソフトには飛びつくでしょう。これからのソフト・メーカーは本当に良いソフトを作っていかなければ生き残れないんじゃぁないかと思いますよ」

初めからかなり過激な見通しを語ってくださったのは、同社社長の福島康博サン。しかし、ソフトの質がより高いモノになるってことはファンとしては嬉ばしいこと。それじゃぁ具体的に、エニックスはいつ、どんな形でMSXのソフトを発売するのだろうか。社長サンに聞いたところが、驚くべき答えが返って来た。

MSX用のソフトは生産して行く方針である。が、すぐにというワケにはいかないというのダ。おまけに既製のソフトをMSX用に転換することはしないつもりだとか……。

エニックス社長の福島康博サン

しかしながら、悲観するほどのことはない。すでにMSX用ゲーム・ソフトの製作にとりかかっているのだから。でも、エニックスの場合、ソフト製作に最低でも3カ月ぐらいはかかってしまう。そのうえ、本当に満足のいくソフトでなければ発売はするつもりがないというのだから、ハッキリ言って、いつソフトが発売されるのか、まったくわからないというのが実状。

まぁ、過去の同社のソフトをみてもイイカゲンなものはないし、その気持ちはわからんでもない。それに、これぐらいソフト開発から、その気持ちはわからんでもないトはユーザーに信頼されているのだ実績でエニックス・ブランドのソフトに力を入れなければ福島社長の言うように、これからは生き残ってはいけないのかも……。

これまでに「ドア・ドア」や「アルフォス」、さらに「マリちゃん危機一髪」のようなユニークな、そしてオモシロいゲームを発表しているエニックスだから、やり方によっては既製のソフトをMSX用に転換させるコトだってできるはず。オリジナルのゲームを作るのに平行して、転換版も考えていただきたいのですよ……社長サン。

オモシロさバツグンのエニックスのゲーム。MSXでこういうゲームもやりたいな〜ぁ!!

中村光一サン製作の名作「ドア・ドア」。初期に発売されたソフトだけれど、今だに根強い人気を誇っているのです

最近のヒット作『アルフォス』。『バトルフィールド』の森田和郎サンが製作したスーパー・エキサイト・ゲーム

SOFT INFORMATION

美しい画面が特徴!! NEWゲーム続々発売

APLE HOME COMPUTER AGE

さてさて次なる登場はソフト業界若手切り込み隊長、その名もズバリ「アンプル・ソフト」だ。社長高取直氏自らがソフト開発の陣頭指揮をとり53年創業より急成長。ターゲットは母親と子供が手を携えて楽しめるゲーム作りと語るあたりは四畳半メーカーとして出発し、戦い抜いてきた苦労がしのばれるようなお言葉。

早速MSXについて高取社長にお話をうかがった。

「今やパソコン業界は淘汰の時代。ゲーム&ホビーの急激な膨張がパソコンの購買層を年令的にグンと下げた。その結果パソコンに対する考え方も最近では変化している。そんな中で、10万円以下の価格で登場するMSXは、ゲームを中心とした機器になると思う。」

このあたりのご意見はやっぱりパソコン少年達をターゲットの中心に置くってことかな…。

「しかし、ゲーム機器としてMSXをとらえると、やはり怖い機器だと思う。例えば9800円でゲームセンターのゲームと同じグラフィックの同じゲームができるハードができた場合、果してどれだけ対抗できるだろうか…。」

ウームどうも話の最初からMSXに対して、いくぶん弱気のご意見でオヤオヤと思ったのだが、ユーザーにとってはMSXは当然喜ばしい事、ソフト・メーカーにとっても当然有難い事だと話を結んでくれた。

そこでアンプル・ソフト社自身のMSXへの対応をもう少し具体的におたずねすると、実はかなりの数のスタッフが取り組んでいる最中。MSXの可能性というものを最大限に追求してオリジナルのゲームを開発してゆきたいとの事。前言からテッキリ弱腰かとふんだのは、こちらのまったく早トチリ。どうやらMSXに対してかなり乗り気らしい。この本が発売される頃にはプランの具体化ができる筈との事。

年内にはハードの発売にあわせ、10、11、12月の各15日にはソフトの

オリジナルゲーム開発中のスタッフ

社長の高取直サン

オリジナル・ゲームを現在着々と準備中！

namco

マイコン・マニアならずとも、ゲーム好きの人ならば誰もが知ってるヒット・メーカー〝ナムコ〟。もちろんソフト業界のリーディング・ヒッター的な存在だ。ところがこの会社、元々は中村製作所といって遊戯場オモチャ（デパートの屋上に設置されている木馬みたいなもの）の営業やメンテナンスをしていたというのだからオドロキですなぁ。

この木馬の設置をしていた会社がいかなる経過で今日のようにソフト業界の旗頭となったのか――この辺をレポートしてみると単行本の一冊や二冊はスグ出来ちゃうぐらいオモシロい話はいっぱいあるんだけれど、それはコッチに置いておくとして…。やがてアタリ・ジャパンを買収、名称も〝ナムコ〟と変更したこの会社が、MSXを今どう考えているのか……興味のあるところじゃなぁい？

MSXに対しては、ひとつの大きなターゲットとして見ている、とズバリ語ってくれたのは開発一部長・沢野和則サン。

他のMSXに進出を予定している会社と比べてみても、かなり積極的な意見だ。これは一つには自社のソフトが売れるという絶対的な自信のあらわれと見てま違いはない。

なにせアタリ・ジャパンを買収して以来の9カ月で、ナムコの発売したソフトの点数はわずか20点たらず。そんなに多くの点数を発売していないというにもかかわらず、「パックマン」を手始めに「ギャラクシアン」「ディグダグ」「ポール・ポジション」「ラリーX」と出したソフトのほとんどは大ヒットしているのダ。こうした大ヒット商品はMSXに変換したとしても、やはり売れるだろうということは充分に予想できちゃう。こうなりゃぁ沢野サンならずとも、積極的にMSXに取り組みたくもなろうというわけだネ。

ところでナムコのMSXに対応しての具体的な動きだけれど、初めは「パックマン」や「ギャラクシアン」みたいに画面が美しく、動きの美しいゲームを中心に、MSX用に転換していく方針らしい。

らしいという点が問題なんだけれど、これはナムコと他のソフト・ハウスとの性格のいちばんの違いでもあるので要注意。まぁ、一口で言っちゃうと、ナムコはパソコン用のソフトはほとんどの場合自社生産はせずに、他のメーカー＝HAL研究所やタカラみたいな会社に版権を売り渡してしまっている。

だからどんなソフトをどのような形で転換していくのか、発売時期をいつぐらいにするのかというような細かな問題となると、ナムコ独自で決めるわけにはいかないで、メーカー・サイドと協議をしてから決定するということになるわけ。

とは言ってもナムコ側がMSXに反対ならば、ソフトをMSX化することが楽に進むはずはありっこない。必ずどこかでトラブルの生ずるおそれも出て来ちゃう。でも、初めの沢野サンの積極的な発言にもあったと

画面の美しさプラス臨場感がド迫力を生む！冷静ではいられない、このソフトの素晴しさ

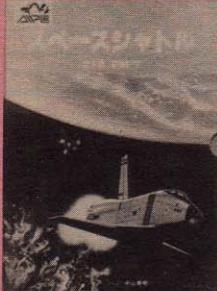
10月中にもMSX化されるかもしれない「ポールポジション」3―D画面でスピード感もタップリド迫力が売りのゲームだ

タカラから発売されている「ディグダグ」動きがユーモラスで、とっても楽しい。発売は年末ぐらいになるらしい。

発売を考えているという。リリースするものは、リアクションが中心で周辺機器（フィックス）がなされたシミュレーション・ゲームだそうだ。
同時に今までのゲームをMSX用に発売したいという。
さてアンプル・ソフト社これまでの代表的商品は、潜水艦と駆逐艦の戦闘をあつかったシミュレーション「マリアナ海戦」がヒット作。最近では「スペース・シャトル」「フルハウスⅢ・ドボン」等アドベンチャー・ゲームやルール・ゲームにブームの移行と共に作品も変えつつあるという。
当社の自慢はなんといっても画像の美しさ。これは大抵の会社がおっしゃる事なんだけど、そこは社長自ら下請けできたえ上げた腕自慢。他社の追随はゆるさない。

「フルハウス」シリーズの三連作（ポーカー・カブ・ドボン）等でお分かりのように、当社カードゲームに対しては随分と力を注いでいる。というのもカード・ゲームのようなルールゲームこそ複雑化すればする程面白くなる筈だし、そうした製品の方が息が長いと考えてのコト。
パソコン業界を今や戦国時代と考えるアンプル・ソフト社。その中で自社独自の特長を出すために、ルールゲームを中心にプレイヤーの思考の深さを要求する知能的ゲームを開発したいという。最初にリリースするソフトはグラフィック的な美しさを前面におし出し、MSXの可能性を最大限に追求したものを出すそうだ。
「作る我々がやりたくなるゲーム」が合言葉。若さあふれる会社方針は今後とも期待していきたいね。

キャラクターのカワイらしさが女の子に人気 オモシロさにも定評のあるアンプルのゲーム

ドットコントロールのフルグラフィックスアーケードゲーム。このソフトで君のPCもゲームセンターマシンに。

フルグラフィックスの新しいシミュレーションゲーム。FM-7の能力を最高に引き出した素晴しいスリルと興奮。

複雑なルールを完全にプログラム化。3人で競った結果がグラフ表示。勝利の喜びを音楽がさらに盛り上げます。

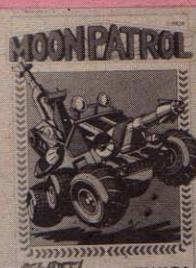
シミュレーション・ゲームに新しい可能性を生んだ――と話題のゲーム"チェイサー"。画面の美しさが特徴ダ！

開発一部の沢野和則部長

おり、ナムコ・サイドとしてもMSXには大いに期待しちゃっているのだから、そんな心配は出て来るはずはナイと断言しておこう。
いや、それだけじゃぁない。MSX化が発表されてから、ナムコ自身にもいままでにない変化が見られるようになってきてしまったのですよ。というのは、今までは業務用のゲームを中心に考えて、パソコン・ソフトはそのオマケ的な商売をやって来たナムコが、パソコン用（場合によってはMSXのオリジナルも考えられるっていうんだけれど）のゲームを自社ブランドで出そうという動きがソレ。結局ナムコさえもMSXの可能性として持つ、広大なマーケットを無視できないってコトなんでしょうな……。
もう一つの動きとしては、今までゲーム用のソフトしか作らなかった同社が、ここに来て教育用ソフトに注目。将来的には進出したいということを表明している点。
これは普通のソフト・ハウスならば、別に驚くべき問題ではないけれど、ナムコは創業以来30年近くもの間、遊戯機器やゲームだけを作り続けて来た会社だけに、まさしく方針の180度転換。本格的にソフト・メーカーへの脱皮をはかっているんだなって感じが、ヒシヒシと伝わって来ちゃうというものだ。
そうは言ってもこの会社、既製のソフト・メーカーのようにゲームの企画者＝プログラマーといった家内工業的な作り方をしていないところはサスガ。ゲームの企画者が完全なプロであれば、よりオモシロゲームが開発される可能性は充分にある。そして、そのプログラムを組む人間もその分野での第一人者だとすると、こりゃぁもう完璧なゲームが出来上るというワケ。こうしたシステムで今までもゲームを作り続けて来たからこそ、"ナムコのゲームはオモシロイ"って定評も出来てきたんだろうな、きっと。
この調子でナムコが力を入れ続けてくれるとしたら、必然的にオモシロ・ソフトもバンバン生まれるだろうし、そうすりゃぁMSXの未来も明るくなるだろうなぁ！

フェニックスとM5用ソフトを転換、近日発売

TAKARA

エレクトロニクス部奥出信行部長

タカラといえば日本を代表する玩具メーカー。でも、『Gージョー』や『リカちゃん人形』といったオモチャばかりを売っていると思ったら、なんとあのソードと組んで、拡張BOXを付ければ72Kバイトにもなる本格的なパソコンを発表してくれちゃったのデスよ。いやはや、もう玩具メーカーさんだなんて言っとられませんなぁ。おまけに今度のMSXにもかなり本気で取り組もうとしているみたいで、業界のダーク・ホース的な存在といえるみたいネ。なんで今、MSXなのか、そこいら辺を中心に取材を開始した——。

タカラがパソコン業界に参入してきたのは昨年の暮れ。まだ1年も経っていないのだけれども、その間にハードを1機種、それにソフトは年内に50タイトルがそろうことになっているという。

なんで玩具メーカーであったこの会社がここまでパソコンに力を入れるようになったのか——業界関係者ならずとも気になると思うのだけれど、このきっかけになったのが4～5年前に始まったLSIゲーム。一時は玩具全体の売り上げの20%以上をLSIゲームが占めてしまったというのだから、メーカーとしては見逃すわけにはいかない。おまけにアタリ社までもが日本に進出するにおよんでは……。

でもここでタカラが注目したのはアタリの考えていたビデオ専門機ではなく、パソコン。これならば子供が買う時に親にも言い分けが立つし、それにオプションによって本格的なパソコンにも使えてしまえる。まさにお買い徳というワケだ。そこでソードと組んで、M5の発売に至ったという次第。

ところがここで問題が起き上った。そう、MSXって問題が。コマったことにMSXはタカラが販売するM5と機能的にほとんど同じなのだ。その辺のところをタカラ関係者はどのように考えているんだろうか。

「基本的にはMSXの考え方はすばらしいと思います。しかし、私たちは自社の製品、M5については絶対的な自信を持っているわけで、これを捨てようだなんて考えはまったく持っていません。だから当社はM5を製作・販売しつつ、M5用のソフト、そしてフェニックス・ブランドで出しているソフトの中からいいものを選んで、MSX用に転換して発売して行くという予定です」(エレクトロニクス部長奥出信行サン談)

発売されるソフトの具体的なタイトルや、発売時期といったところは現在のところ未定だということだけれども、そう遅くない将来ということで、編集部は年内にファースト・リリースがあると推察した。

そして、発売の見込まれるソフトとしては「リアル・テニス」や「ムーン・パトロール」あたりの反射神経ゲームではないかと独断と偏見で推理しちゃう。もっともこの推理、まんざら根拠がないワケじゃぁない。これらのソフトはタカラにとってはヒット商品であるわけだし、M5用のソフトであるからだ。

先に述べたように、M5とMSXの機能はかなり似かよっている。ということは、比較的容易に転換が可能ということ。ソフト・メーカーとしての面からタカラを見れば、やはりソフトは売りたいところ。やはり売れ線から発売して行くのではないのかな。

ところでなんでタカラがMSXに注目しているのか、当初からの命題になっている問題を解決しちゃおう。先ほどの奥出部長サンによると、

「MSXの考えがすばらしいという点は、ソフトを転換することなく異なったハードにもかけられるという点です。ソフト・メーカーとしてはそれは非常に魅力ですネ。そうなると、いいソフトは必ず売れて行くことになるわけで、その時に売れるソフトを作る自信が私たちにはあるのです。なにせタカラは元々がゲーム屋ですから」

M5用のソフトはスピード感と迫力のあることでは折り紙付き。そのソフトがほとんど手を加えずにMSX化できるとしたら、これは強い味方が付いたようなもんだ。ボクらはとにかくオモシロいゲームを楽しみたい。早いとこオモシロ・ゲームを発表してネ、タカラさん。

スピード感と迫力がダン違い、タカラのゲーム・ソフトはとにかくアクションがスゴイのダ！

モンスターをよけながら10階まで階段を駆け登る〝ステップアップ・ゲーム〟

3―D感覚の人間がボレーロビング、スマッシュ!! 迫力が違う〝リアルテニス〟

線路のプレートを変えながら汽車を駅まで誘導するゲーム〝ガッタンゴットン〟

ミサイル・ロケット砲で敵を破壊しながら前進!! これが〝ムーンパトロール〟

SOFT INFORMATION

10月中に4〜5本、ゲームソフトを発売予定

T&E SOFT

ソフトウェアハウスというのは意外と若く、小規模の会社が多い。ここにレポートした〝T&Eソフト〟も例に洩れず、会社発足は'82年10月。未だに個人商店といった趣きが残っている。それというのも会社名のT&EというのはTサンとEサンから拝借したものだから。欧米では名前から会社名を作るケースが目立つけど、日本ではあまり例をみない。やっぱ最先端を行くベンチャー業界だからだろうネ。ちなみにTサンとEサンというのは実の兄弟なんだ。

当然タッグの連係はバッグンで精力的にソフトの研究・開発に取り組んでいる。MSXに対しても一段と前向きで〝T&Eソフト〟としては10月中にもソフトを発表していこうと考えているのだ。

「MSXという企画は本当に非常に良いことだと思いますね。今まで機械が違って動かないってことですごく苦労してるワケですよね。例えばアメリカだと殆どがAPPLE、BASICがAPPLEということで製品をひとつAPPLE用に作ればそれでいいワケですよね。それが今の日本の状態だとFM—7の〝3Dゴルフ〟(T&E開発ソフト)じゃないけれど、そこら中ひとつひとつ移植していかなければならないし、新しい機械が出て来ると、それにまた対応していかなければいけない。本当についていけないところがあるんですよ。MSXのように互換性があれば、もうレコード盤と同じように作れるワケだから、うちみたいなところには本当にイイことだと思いますよ」

さすがソフトの研究・開発を実際に手がけているプログラマー、言うことが実に理にかなっている。MSXに対して、積極的に考えてくれていることも嬉しいネ。

「結局、MSXってのはステレオのプレイヤーみたいな感じで、どこのハードメーカーが出しても同じレコードで動くワケ。現在一番多いユーザー層のビギナーにとっては非常にイイことだと思うなあ。で、これからはおそらくステレオと同じような感じで普及していくんじゃないかな。でも、昔からパソコンに馴れ親しんでるマニアは、また別思考で残っていくんじゃないだろうか。僕らも多少MSX以外の機械も使ったりすると思うんです。将来的には一家に一台MSXっていう雰囲気になるとは思っていますよ」

となると、当然期待されるのがソフトなんだけど、T&Eはソフトの研究・開発にも熱心だ。

「MSXの機能を活かしたモノっていうのはリアルタイプだと思うネ。当初は今まで作って来たようなモノと同じ題名のモノを出します。まずゲームですネ。で、それ以降もリアルタイプ主流に考えて行こうと思ってます。第1弾はとりあえず10月中に4〜5本を考えてます。ゲームの内容とかは検討中です」

やはりMSXの当初のソフトはゲームが多くなりそう。現時点でもマイコンの購入動機は〝ゲームがやりたい〟ということにある。それで、ある程度馴れ親しんで次なる欲求が出て来る、というワケだ。MSXが普及するにもこうした流れがあるとT&Eは考えているのだ。

「T&Eとしては今までゲームしか作っていなかったワケですから、他の分野はとりあえず他のメーカーにまかせておこうという事情もありますね」

で、気になる値段の話を聞いてみたところ、実に細かく分析してくれたネ。

「最初はテープで発売されるでしょうね。当然、今までそれぞれの機種で出ていたモノよりは安くしなければいけないんじゃないかな。ハードが低価格で発売されるんだから、やっぱりソフトもそれに合わせた価格で出さなけりゃ釣り合いがとれないんじゃないかな。でも、ソフトの値段というのは、ソフトがどういう形で作られるかってのが分ってる人には安く、そうでない人には高い、と言われるモノ。MSXの場合、素人っていうか、まったくの初心者でも使うようになれるだろうから、パッと画面が出た時にきれいであれば安いと思うし〝何だこれは〟と思われたら高い、と感じるんじゃないかな。

だから、これからは本当にイイモノを作っていかなけりゃ売れない、と思うな。動かして画面見て、良い悪いっていうのがすぐに分るからネ。それでソフトはドーンと出て来るだろうから、質のいいソフトである程度買い易い値段じゃないと駄目だろうな。最終的にはレコードよりちょっと高いくらいに押さえないと、買わなくなるんじゃないかな。5千円、6千円になっちゃうと難しいネ」

使い手のボクらにとっては、そりゃ安くて質の良い(面白い、実用的)ことにこしたことはない。T&Eの話を聞いていると、ユーザーの気持ちを察しているようで、LP盤よりちょい高めの値段で出したいといったところかな。で、画面がキレイであることも忘れていない。ソフトの研究・開発にあたって、よ〜く考えているようですネ。

それで、まず発売されるソフトはT&Eの代表作『3Dゴルフ』『リアルゴルフ』『メフィウス』『スターデストロイヤー』『ピラミッド』といったところからリストアップされるみたいだネ。

Tサンと Eサン、そして開発のスタッフの皆サン。

T&EのMSXソフト第一弾はここに挙げた代表的ゲームの中からピックアップされる。これからもゲームで迫っていくゾ!

FM—7の3—Dゴルフシミュレーションは T&Eのヒット商品

スターアーサー伝説/惑星メフィウスはクリアな画面が自慢だ

リアルタイムアドベンチャー/ピラミッド

アプリケーションソフトウェア/スターデストロイヤー

年内にMSX用オリジナル・ソフト発売か?
PONYCA

さてドンジリに控えしは、1年前にソフト業界に乗り込んできたポニカ。会社は新しいがヤルことはスゴイ。「幻魔大戦」「南極物語」と、大ヒット映画とタイアップしたソフトをバンバン発売しちゃっているんだもんネ。この会社はMSXをどう考えているのカナ?

「ハードウェアの規格が統一されることで、ソフトメーカーはいろいろな機種のソフトを作らずに済むし、ハードを買った人だって半年したらそのハードがもう古い型のモノになるなんてこともなくなるわけで、これはいいことですよ。MSXの主旨には大賛成です」

と語ってくれたのはポニカ開発室長の平野雅一郎サン。

それならば、ポニカはすぐにソフトを発売してくれちゃうのかと思うと、決っしてそうではないらしい。

「というのは、今まで出して来たソフトをMSX用に転換していくという安易な考えでよいのか、ということがあるわけです。それともう一点は、ROMカートリッジの量産化とか、ディスクもいずれ遠からず出て来ると思うんです。各ハード・メーカーさんが最終的にどのような仕様のものを発売するのか、その周辺機器はどうなっているのか、この辺が出てみないことには手を出せないというのが本音ですネ」

とは言っても、ソフトの発売が来年以降になるとはチョット考えられない。平野サン自身も〝なるべく早い時期に発売したい〟ということを何度となく口にしていたぐらいなのだから。まぁ、常識的に考えて、遅くとも12月上旬ぐらいまでには最初のソフトがリリースされるのではないかナ、というのが独断的な編集部としての見解。

それじゃぁいちばん初めのリリースで、どんなソフトが出て来るのだろうか。今までポニカが発売しているソフトはというと、「パチンコ・フィーバー」や「国士無双」「神経衰弱」といった思考形ゲーム、「アーク」や「エラーパニック」などの「史上最大の作戦」「フォークランド上陸作戦」に代表されるシミュレーション・ゲーム、それから「幻魔大戦」「ゴルゴ13」などのアドベンチャー・ゲームが代表的なヒット商品。ユニークなゲーム展開がなんと言っても特徴ネ。

ところが平野サンは既製のソフトをMSX用に転換することよりも、オリジナルのソフトを作るつもりだと言明しているところから考えると、これらヒット商品のほとんどはMSXに転換されることがないのでは?

まぁ、ポニカって会社は短期間でオモシロ・ゲームを次々と開発できちゃう能力も、底力もあるわけだから、なんらかの型で今までのソフトのイメージを残したMSX用の楽しいゲームを作れると思うのデスよ。

それに、絶対に転換をしないと断言しちゃっているわけじゃぁない。そのうちのいくつかはMSX用に転換してくれることだって充分に考えられるというわけで――MSXを買入予定のマイコン少年諸君も、それほど心配することはないと思うな。

いずれにしても、ポニカは現在次々にMSX用の新しいゲームを開発している最中なので(この中には新しい映画とタイアップしたアドベンチャー・ゲームもあるとか)、注目しておきたい会社だね。

ユニークなゲーム展開がなんと言っても特徴 ポニカはオモシロ・ゲームを作る会社なのネ

きれいな画面とカワイイ・キャラクターが、ウリの反射神経ゲーム。ゲームが進むにつれてドンドン面白さが増す

実戦さながらの迫力のシミュレーション・ゲーム。なかでも「フォークランド上陸作戦」は最近の大ヒット作。

社長の羽佐間重明サンがこの方。

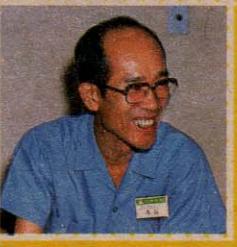
コメントいただいた平野室長

Hardware News

MSXマシン登場！

ハード・ニュース

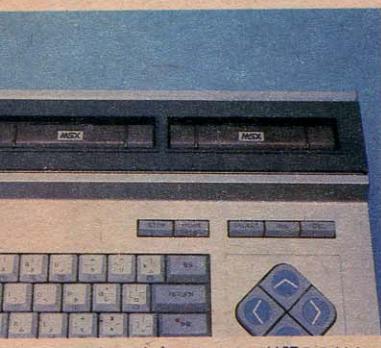
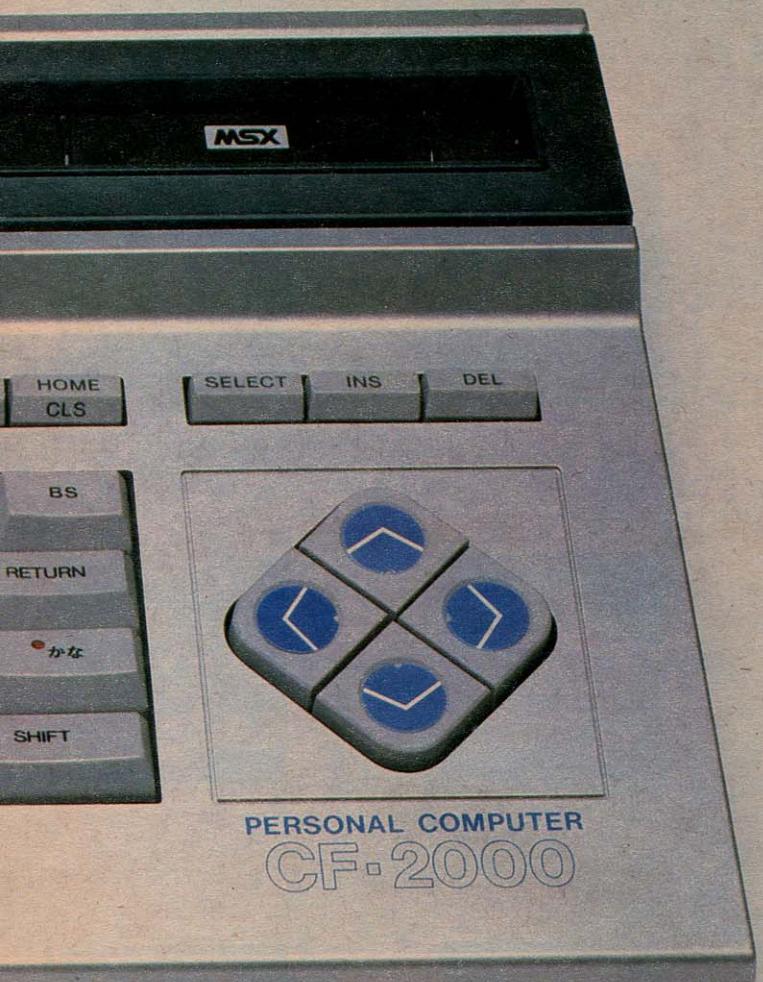
新聞、雑誌で話題になっている"MSXパソコン規格統一"。では、一体MSXパソコンとはどんなマシンなのか。賛同メーカーの先陣をきって、松下、サンヨー、ヤマハ、東芝のMSXパソコンをここに紹介しよう。規格は統一されても、各社、あの手この手でユーザーにせまってくる。今、MSX戦略は近未来のライフスタイルに向かって走りだした！

ナショナルMSXマシンCF-2000

前面操作のダブルスロットで拡張自在

高級感あふれるシルバーメタリックを基調に、鮮やかなブルーのカーソルキーがデザインポイント。

キーボードの上部にある差し込み（ラジカセでいえば、カセットを入れるところ）は、スロットといって、CF-2000は、二つ付いたダブルスロットになっている。一方に拡張RAMカートリッジを挿入し、もう一方のスロットにプリンタインターフェイス・カートリッジを挿入すると、リストやデータのプリントアウトが簡単にできる。といっても難しく考える必要はなく、カセットテープをポンと差し込む要領で操作するだけだから、あとはユーザーの慣れが重要視される。ソフトによっては、片方のスロットにプログラム、他のスロットにデータの書き込みが可能という将来を見こした親切設計。とりわけソフトウェアハウスにも、期待したいところだ。

周辺機器は、プリンタ、プロッタ、ジョイスティックなどをそろえ、サポート機能も充実している。いわば、ナショナルの総合技術を駆使したといえる。

電気屋さんをかかえることでは業界トップの松下さん、冷蔵庫や電子レンジのとなりにパソコンがあったりして、想像するだけで楽しいね。

⬆前面操作のダブルスロット。拡張RAMカートリッジを付けて大きなプログラムも自由自在

⬆カーソルキー。カーソルとは、CRT画面上に表示される記号で、それを上下左右に移動させるのがカーソルキー

Hardware News

この秋、松下電器産業からMSXパソコン第一弾として発売されるのが〝CF-2000〟。シルバーメタリックを基調に、ワンポイントブルーがひときわ目立つ。プリンター、プロッタ、ジョイスティック、その他の周辺機器をトータル的にデザインしている点からも、ホーム・パソコンとしての将来性が期待される。

☗ジョイスティック――棒の操作で上下左右の座標値を変え、おもにゲームで使用。ＣＦ－2000は２個取付けが可能

☗カセットとテレビ用のコネクタ。コネクタとは、複数の電気回路を結んだり、離したりする機械部品のことである

☗キーボード――鍵盤を押さえると文字が符号に変換する基本的な入力装置のこと。ＣＦ－2000はキータッチが軽い

ライトペンタッチが魅力、サンヨー・MPC-10

サンヨーから発表されるＭＳＸマシンは、〝ＭＰＣ—10〟と〝ＭＰＣ—5〟の2機種。特徴はなんといっても本体付属のライトペンである。ライトペンとは、ＣＲＴ画面上の光を検出し、ペン指示座標位置をコンピュータに伝え、表示した映像を変えたり、修正したりするペンのこと。サンヨーでは、五〜六年前からライトペンの製品化をしてきたが、いずれも高価格だったため、今回は回路に専用ＬＳＩを開発し、コストの低減を図っている。

狙い目は、コストパフォーマンス

ＭＳＸの登場とともに各社からぞくぞくとマシンが発表されるなか、サンヨーＭＳＸパソコン〝ＭＰＣ—10〟は、その特徴をライトペンにおいている。

今まで同社で開発してきたライトペンは、テレビ放送局用の高級タイプに限られていた。そのためライトペンを含んだシステムが高級で手を出しにくかったのが実状。しかし、ＭＳＸマシンの製品化にあたり、ライトペン回路に専用ＬＳＩを開発しコストパフォーマンスをはかっている。

ライトペンによる作画は絵筆などで絵を描く感覚に近く、写真のグラフィックスは素人が10分程度で描いたものである。

ウィンドウ機能によってドットごとの微妙な陰影など簡単に表現が可能。

絵心のあるなしにかかわらず、画面に出てくる色模様に、思わず感動！　なんてこともあるわけだ。

キーボードだけじゃおもしろくないというキミにはぴったりだね。

もうひとつのマシン〝ＭＰＣ—5〟は標準タイプで付加機能は特にないが、スピーカーが2つ搭載されているので、音量効果はバツグン。デザインは、〝ＭＰＣ—10〟がブラックとグレーの落ち着いた色の組み合わせで〝ＭＰＣ—5〟は、白とブルーというさわやかな印象。

（ただし今後、色の変更も考えられる）。

⬅鮮やかなブルーが印象的な〝ＭＰＣ-5〟

Hardware News

本体価格　74,800円

ヤマハ・ミュージックコンピュータCX-5

FM音源による本格的ミュージック機能

ヤマハといえば、ピアノ、バイク、家具、スポーツ用品などボクたちのライフスタイルをいろんな角度から演出してきたメーカーである。なかでも楽器の分野では、「FM音源」を採用したエレクトーン「FS」シリーズやデジタルシンセサイザー「DX」シリーズが人気を集めている。

「FM音源」とは、ヤマハが独自で開発した音源で、バイオリンの弦を擦る音、フルートの息の音などをリアルに再現しより自然な音を表現するというもの。つまり、音源となる信号に対し周波数変調をかけることで、あらゆる波形を作り出すのを可能にしたのだ。

ミュージックコンピュータCX—5はこの「FM音源」を採用することにより今までマイコンの付属機能の域を出なかったミュージック機能を飛躍的に向上させ、ビギナーからプロのミュージシャンまで気に入った音色で楽しむことができる。また、音楽機器からデータをもらい演奏したメロディの楽譜化、演奏に合わせたグラフィックなどヤマハならではの味付けが盛りだくさん。

音楽を聞くのはいいけど、演奏は難しくって……なんて思ってるキミは、CX—5を使って奏でる喜びをぜひ味わってほしい。

コンピュータの世界でも音楽の世界でも、今注目を集めているのが、マイコンと楽器のコミュニケーション。ヤマハがもっとも得意とする〝音の世界〟をさらに拡げるため、MSXに「FM音源」を採用し、本格的なミュージック機能を実現。プレイカードを使った自動演奏や、演奏の録音、再成、合成などうれしい機能が思いのままに。聞いて楽しむだけが音楽じゃない。ヤマハMSXで、キミもミュージシャン気分を味わうってのはどう？

Hardware News

①本体ＣＸ—５　②ＦＭサウンドシンセサイザー　③ＭＩＤＩユニット　④ＦＭミュージックマクロ　⑤ＦＭ音色プログラム　⑥プレイカード・プログラムカートリッジ　⑦カードリーダー　⑧ミュージックキーボード

⬆ステレオチャンネルを通す〝ホームパーソナルコンピュータＹＩＳ 303〟。カラーはメタリックグレーでフルキーボード

⬆ヤマハ月販ルートは、白とグレーを基調にしたＡＸ—501。ソフトウエア、周辺機器とセットして販売訴求をする予定

⬆ブラックボディが渋い、ヤマハ〝ミュージックコンピュータＣＸ-5〟。カーソルキーは上下左右に傾けるだけでＯＫ

TOSHIBA

知的ツールとして 利用度は満点

東芝から発売されるMSX対応マシンは、「パソピアIQ」と名付けられた。これは、同社で既に販売している、パソピア、パソピア7、パソピア5、パソピアミニの「パソピアシリーズ」で家庭向の本格的なコンピュータを目指している。

パソピアのネーミングは、パーソナルユートピアから取られており、その名が示すように、ホビーユースに人気がある。また周辺装置も充実し、スモールビジネスや教育にも、力を発揮している。

今回新たにシリーズ入りする、MSXマシン「パソピアIQ」を発売するにあたり、東芝では、中学生などを対象にアンケート調査を行なった。どんなコンピュータが求められているのか、色は、形は、さまざまな角度から調べられ、検討され、そしてこの「パソピアIQ」ができ上がった。スッキリとしたデザイン。決して派手ではないけれど、人目を引かずにはおかないカラーリング。アンケートの成果が各所に生きている。

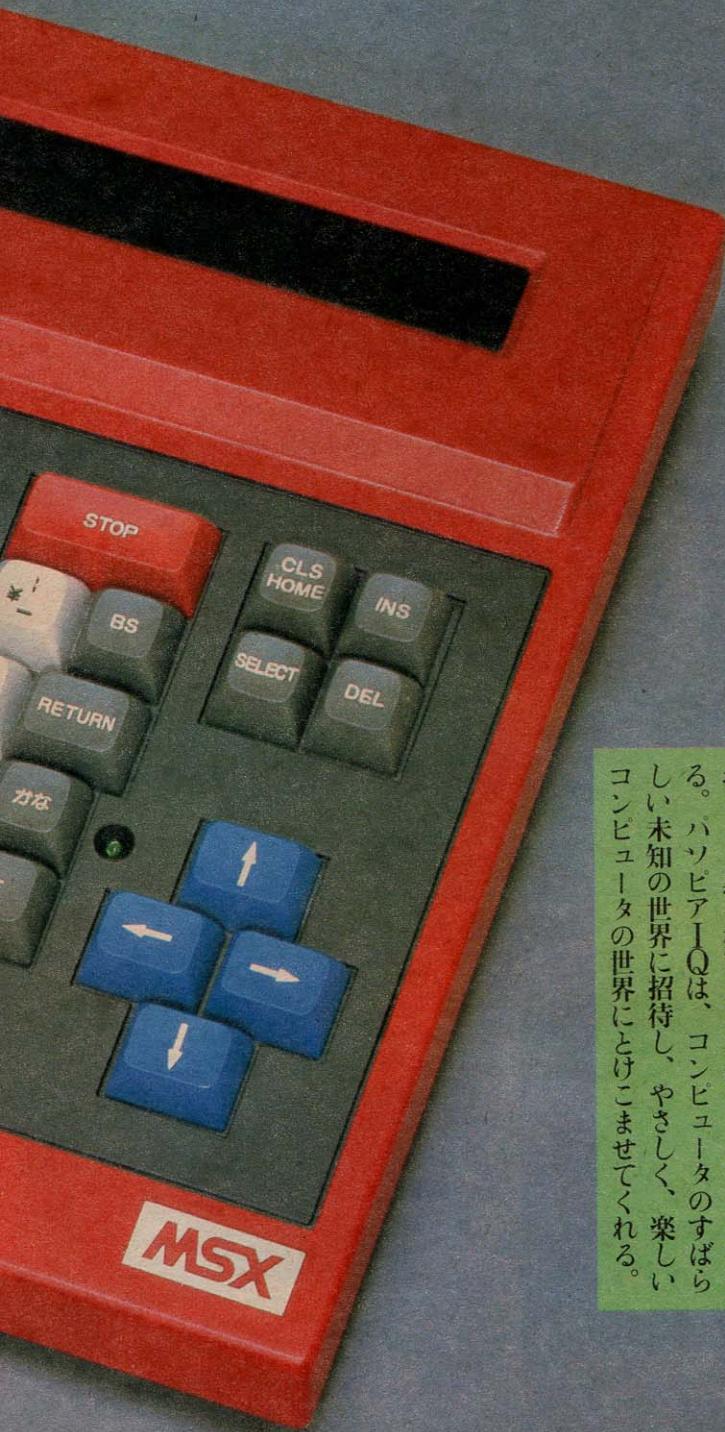
また、ハード面でもその成果は生かされ、RFモジュレータ（これにより、どんなテレビにも、アンテナ端子を通して接続できる）が標準装備の他、拡張バス（フロッピーディスクやプリンタなどを接続するためのもの）も内蔵されている。

以上のように使う側の立場になって設計されているが、"IQ"についてひと言。意味は、もちろん知能指数のことで、コンピュータを、ただのゲームマシンで終わらせたくないという、東芝の願いがこもっている。

将来、知的ツールとして使いこなせるかは、キミの腕にかかっている。

東芝ホームコンピュータ パソピアIQ（アイキュー）

パソピアシリーズで有名な東芝にまた1つ新しいパソピアが加わった。「パソピアIQ」がそれだ。MSXシステム仕様のこのマシンは東芝が、あきのこない、使いやすさを目標に開発した、東芝らしいコンピュータに仕上っている。あくまでも忠実に、使いやすいキーボード、黒と赤でとても品よくまとまっている。パソピアIQは、コンピュータのすばらしい未知の世界に招待し、やさしく、楽しいコンピュータの世界にとけこませてくれる。

Hardware News

➡渋いブラック、東芝MSXパソコンHX—10D。あきのこないシンプルなボディ。

高度の技術力、抜群の財務力、強固な販売力で総合家電メーカーのトップを走り続ける松下電器。もちろん、松下電器の事業分野は家電に限らず、産業用ロボットなどの産業用機器、コンピュータなどの業務用機器、給湯システムなどの住設機器、交通管制システムなどのシステム機器、ＬＳＩなどの部品材料などなど多岐にわたっている。およそエレクトロニクスに関するありとあらゆる分野で活躍している松下を家電メーカーとするのは間違いかもしれない。正しくは総合エレクトロニクスメーカーのトップと言うべきだろう。けれど、やはり僕たちにとって馴染み深いのは、家電メーカーとしての松下、ナショナルなのだ。
全国に広がる三万店のナショナル・ショップ。その店先に家電としてのＭＳＸが並べられる。ＭＳＸがホームコンピュータとして一般家庭に受け入れられていくかどうか、松下電器は大きな鍵を握っている。

ＭＳＸの第一歩は ホームコース

技術本部ＰＣ開発部
部長
前田一泰氏

ＭＳＸは、これを一として、二、三と出てくることになると思うけれど、まずホームユースだね。世間一般にパソコンといわれてるやつは、ホビー用からビジネス用までいろいろある。上級機種ということになれば、われわれのところからもオペレート７０００[NOTES 1]とかあるわけ。けれども、そういうものを狙っているのではなくて、あくまでホームユースを狙ってるわけですよ。もちろん、それはゲームだけでは終わらない。ホームユースの中には、中学生、高校生くらいのホビーであるとか勉強用なんかも含まれている。勉強用なんていうと話がかたくなるけれども、ちょっとした文章を作れるとかメモができるとか、もう少し機能アップして家庭でも手紙を書いたり葉書きを書いたりすることができるとか、家計簿をつけることができるとか、そんな風な簡単で使い易いもの、その場ですぐキーボードから打ち込んで、その人なりの使い方ができるものになればいいなあと考えています。

これには、ソフトウェアの対応ということが問題になってくるわけで、あらゆるソフトウェアは松下で全部開発しますというところまではいけないにしても精一杯バックアップしていこうと思っています。家庭で子供さんに使っていただけるような教育ソフトとかは、松下がやらなければいけない仕事ですし、独自に開発を進めなければいけないでしょう。

ＭＳＸはパソコンでもない、ゲームマシンでもない、ＭＳＸという独自のパターンを作らなければいけない。

National

松下電気産業株式会社

大切なのは MSXの位置づけ

ところでMSXを普及させていく上で大切になるのは、MSXの位置付けですね。ゲームマシンのようにオモチャみたいに思われたら困るし、本格派パソコンとしてとらえられたとしてもむずかしそうで普及しないような気がする。やわらか過ぎてもかた過ぎてもダメだと思う。だから今はひとまずゲームマシンの上、いわゆる本格派パソコンの下、つまり一般家庭で、誰もが簡単に扱えるホームパソコンに位置させようとしてるわけだけど、MSXはパソコンでもない、ゲームマシンでもない、MSXというパターンを作りたいですね。

技術本部ＰＣ開発部
主担当
赤谷　大氏

松下のＭＳＸはスロットが二つ

さて、当社のMSX第一弾は〝CF—200〟で、シルバーメタリックとブラックの高級感あふれるデザインにまとめました。アクセントにカーソルキーをブルーにしましたが、ちょっと渋すぎたかもしれませんね。

機能面は、コストパフォーマンスを重視！低価格ではありますが、ジョイスティック、プリンタ、カラープロッタ、タブレット、3インチコンパクトフロッピーディスク、ミュージックシンセサイザーなど、多種多様な周辺装置をサポートできますし、また近い将来オーディオ機器、電子楽器、ビデオディスクなどを組み合わせ、それらの機器をコントロールしたりゲームをすることが可能になるようにしたMSX標準機として設計しています。

当然のことながら、利用範囲も広くなり、今までマニア中心になりがちだったコンピュータが、老若男女問わず、ホームパソコンとして活躍していくだろうと考えています。

そのためにも、松下の販売網、サービス網を充実させ、安心してお客さまに使っていただけるよう努力していきたいと思います。

前庭にエジソンをはじめ、11人の偉人の銅像がある中央研究所

さて、次はうちのMSXの特長についてですが、まずスロット[NOTES 2]を前面に二つ設けているところです。いろいろと試作実験を行なった結果、ユーザーの立場から使い易いということで、二つ横に並べるということにしました。一つはゲームカートリッジ、もう一つにはいろいろな拡張カートリッジ[NOTES 3]を入れていただくということが可能です。通信用として使っていただくには便利だと思いますよ。

二つ目の特長はキーボードのキーの配列です。英数字キーについては、将来、ビジネス用の上級機種へ進んでいく方のことを考えてASCII配列[NOTES 4]にしましょうということにしました。ビジネスなんかで使う場合には朝から晩まで打ちますから、どんな配列でも慣れてきますからね。ところが、家庭で使うっていう場合は、一日に何回かたたく程度ですから、いくらASCII配列に慣れておいた方が将来いいですよといってもですね、なかなか手が出しにくくなりますよね。そういう事で、カタカナについてはアイウエオ順の配列を採用しました。ここが従来のパソコンよりも使いやすくしているといえるでしょう。今後、松下のMSXをよろしくお願いします。（取材日／昭和58年8月11日）

MSX開発スタッフ勢ぞろい

[NOTES]

[1] **オペレート7000**
本格的ビジネス用パソコンで、特長は一台で事務・簡易言語・科学技術計算・ワードプロセッサー・ホストマシンの五役をこなすことで、同時に二役の作業を行なうことができる。

[2] **スロット**
カートリッジを差す場所をスロットと呼び、各マシンに一つないし二つ装備されている。

[3] **拡張カートリッジ**
コンピュータに慣れ、本体の機能だけでは満足できなくなったとき、拡張カートリッジを利用すると、フロッピーディスク、プリンタのコントロールも思いのままで、その時のレベルに合わせてシステムを拡張できる。

[4] **ASCII配列**
ASCII（情報交換用米国標準コード）によって定められたキーボード配列。使用頻度が高いほど中央部に集中している。

映像にオーディオに
幅広く躍進を続けるパイオニア
パソコン新時代に
かける夢は大きい

一昨年10月に、業界に先がけてレーザーディスクの国内発売に踏み切ったパイオニア。光の時代のニューメディア、レーザーディスクも発売時期がはやすぎたのか、また一般には馴染みが薄い。けれど、このディスク、高音質、高画質、半永久的な耐久性[NOTES 1]、ランダムアクセス機能など優れた特長を多く持つ未来派ニューメディアであることは間違いない。このレーザーディスク、コンピュータと結びつけば、その機能は何倍にもふくれあがるはずである。当然MSXにかけられる期待も大きい。オーディオメーカーから総合エレクトロニクスメーカーへ。チャレンジを続けるパイオニアのMSXは、音と映像と結びついて、その可能性を大きく広げそうだ。

未来の映像、レーザーディスク

映像本部　本部長室
製品企画部　課長
菅野　克彦氏

私どもは、みなさまもすでにご存じのようにレーザーディスクの製造販売を行なっています。このレーザーディスクになぜパイオニアが取り組んだのか？あるいはその現状はどうなのか？この背景をお話しながらMSXにつなげていきたいと思います。

パイオニアは今から三十年ほど前にはスピーカーのメーカーにすぎませんでした。それから間もなくして、アンプだとかプレイヤーだとかオーディオの入口から出口まで一貫してやるようになりました。そしてオーディオが普及期を迎えた一九七〇年頃、オーディオが近い将来映像と結びつくであろうという考えのもとに始めたのがVTRの研究でした。ところが、オーディオというものの性質からVTRを考えると、ちょっとという感じがあった。その当時のVTRというのはハイファイでは決してなかったですからね。そこでビデオディスクというものが研究の対象として持ち上がってきましてビデオディスクへの研究に切り換えました。研究が進む過程で、光学式が技術的にも完全に他方式のビデオディスクに対し優位にあると判断し、一九七七年、正式採用に踏みきったわけです。そして、光学式のビデオディスクをレーザーディスクと命名し、一昨年十月に国内発売を開始しました。

レーザーディスク、今のところ〝絵の出るレコード〟と呼んでるわけですけれど、もちろん、その機能はそれだけではすみません。けれど、あまり難しいことをあれこれ言っても一般にはなかなか浸透しない。そこで、〝絵の出るレコード〟ということでやってきているわけです。

例えば、豊富な情報量であるとか、ランダムアクセス機能、これは使いようによっては非常に面白いわけですけれど、あんまりここいらあたりを強調しますとお客さんを混乱させてしまいますのでね。

MSXは レーザーディスクを 普及させる

さて、一昨年の十月に発売しましてから、もうすでに一年十か月が過ぎました。ようやく認知も高まり、そろそろ本来のレーザーディスクの姿を見せていった方がいいんじゃないかと考え始めているんです。その応用の一環として、当然パソ

PIONEER
パイオニア株式会社

コンというものが考えられますよね。ところがこれにはいろいろと問題がある。いかんせん、日本のパソコンは各社各機種言語が違う。非常に困ったわけですよ。

昨年の十月に、パソコンとレーザーディスクをドッキングさせるインターフェイス[NOTES 2]を売り出して、応用範囲を広げようとやってきたんですが、各社各機種のパソコンにつなげるにはそれぞれにソフトウェアのサポートをしなければならない。ところが、対応できないままに現状に至っているというわけです。そこで、なんとかこの言葉の問題が解決されて、パイオニアとしてひとつだけソフトウェアを提供すれば、どこのパソコンにも対応できるというものはないかなと思案していたところへMSXの提案があったわけです。そこで、私どもも、いろいろと検討した結果、これは私どもにとってもユーザーにとってもたいへんに有効なものであるということで、その意義に賛同しております。パソコンの言葉が共通になるということは、おそらく、現在、混沌としているパソコンの市場にとっても救いになると思いますし、なんといってもユーザーにとって非常に意義深いことだととらえています。

ＭＳＸはパソコンの新しい時代を開拓する

第一システム事業部
第三設計部　設計九課
小沼　達郎氏

ＭＳＸは技術的にいって新しいものがないだけに、心配なのはどれぐらい製品ライフ（寿命）があるのかということになりますが、これもソフトが解決していってくれる問題だと考えています。技術的には少々陳腐化していっても、ソフトが大量に出回っていれば、一般家電としての地位を確保していくということです。例えば、音響機器にしてもレコードというソフトが世界共通で大量に出回っている以上、そう簡単にはベーシックの部分はくずれませんからね。ＭＳＸにしても今回決めたものは固定的に残ってバージョンアップ[NOTES 3]していくということになるでしょう。

ただ、パソコンというのは、はっきりいってＯＡからおりてきて趣味で使われていたものがだんだん広がってきたという形ですからね。今のままの形で家庭にすんなり入るとは思えない。ＭＳＸは規格化されていて、どこのものを買っても同じように動く、そこでひとつ馴染みが出てくる。その馴染みの次に生まれてくるものというのが本命ということになるでしょう。

そこで、パイオニアではどうするのか。レーザーディスクのリアルな絵、リアルな音、膨大な情報量というものと、パソコンの持つ検索性、情報収集能力、データ処理能力というものを合わせて、お互いに持っていないところを補充しながら使う。応用範囲は大きく広がりますよね。それをね、なんとか家庭に持ち込めないかということを我々は考えているんです。で、ＭＳＸに期待をかけているわけですよ。家庭でも気軽にゲームセンターと同じようなゲームを楽しんだり、教育に応用したり、というようなことのベースになるようなところに新しい可能性と市場ができるものと考えています。

（取材日／昭和58年8月11日）

［NOTES］

[1.]ランダムアクセス機能
膨大な情報量というのも、ビデオディスクの大きな特長のひとつだ。ＬＰレコードと同じ大きさのディスクの片面に、なんと五四〇〇〇枚もの画像を記録することができる。その画像一枚一枚にフレームナンバーがつけられており、見たいところを瞬時に呼び出せるというのがランダムアクセス機能である。この機能をコンピュータと結びつけるといろいろ面白いことができる。ゲームセンターに置いてある、セガの〝アストロンベルト〟、タイトーの〝グランプリ〟などはその実例。爆発炎上なんてシーンが今までのコンピュータでつくられた画面よりもずっとリアルなはずだ。これも出したいところが瞬時に呼び出せるランダムアクセス機能があればこその技である。この機能が教育その他に応用できることは言うまでもない。パイオニアのショールームにも応用例がいくつか置いてあるので一度遊びに行ってみてほしい。

[2.]インターフェイス
コンピュータの本体と周辺機器（カセット、プリンタ、フロッピーディスクなど）を接続するところの総称。

[3.]バージョンアップ
技術革新に共ないコンピュータ本体の性能が上がること。

ショールームに置いてある〝ビデオディスク＋パソコン〟ゲームのデモンストレーション。

「重電」「軽電」「エレクトロニクス」の三部門において、力強くバランスのとれた成長を続けている東芝。エレクトロニクス技術を軸に、重電、軽電との有機的結合をはかることによって生み出される〝総合力〟を大きな特色としている。

パソコン分野についても非常に意欲的で、横山やすしと長男の一八君によるコマーシャルがユニークな〝パソピア7〟をはじめとして、高性能16ビットマイコン〝パソピア16〟ハンドヘルドコンピュータ〝パソピア・ミニ〟などなどパソピア・ファミリーはどれも元気一杯。さらにこれにMSXが加わって、東芝のパソピア・ファミリーは一段とにぎやかになる。いったいどんなものが生まれてくるのか、大いに興味の持てるところである。

みんなで作る大きな輪がMSXを育てていく

ソフトの共通化というのはユーザーの立場に立った時、非常に望ましいものだと思いますね。で、私たちはユーザーの立場になって製品を企画していきたいと思っています。互換性のあるものというのは、かならず定着すると思うし、MSXはその第一歩というところでしょう。[NOTES 2]

コンピュータというのはとても奥の深いもので、たとえば互換性を作ろうとするとメーカーとしてはその特長をなくしてしまうという可能性もあるわけです。そういった中で、みんながどのように作っていくかというのは難しいことで、だからみんなで大きな輪を作っていくという姿勢がないと、互換性は単なる互換性だけで終わってしまい、コンピュータの可能性というものを引き出せなくなってしまうわけです。だから私たちには大きな責任があると思っています。まあ、とりあえず今回はコンピュータを作ることが目的ではないわけで、私たちの会社の特長を出すよりも、みんなで協力してMSXというものを育てていかなければいけないと思っています。

ホームコンピュータ事業推進部
副事業推進部長
池水　時彦氏

女性がポシェットがわりにコンピュータを持って歩く。そんな時代が早く来たらいいですね。

MSXは夢のある未来の道具

一般大衆化されるコンピュータ商品というのは使い易いものだと私たちは思っています。だから当然ハード開発もその方向へ変わっていくと思いますが、変わっていく中でも私たちが最初にMSXの基本的な考えをもとにして作った商品とこれから出てくる商品とは何かしらのつながりがなければいけないと思っています。MSXというのはあっちこっちにつないでいける夢がある新しい道具だと思いますよ。そうやってつないで仕事をやりとりすることによって、データ通信情報化時代の中の上手い道具になり、それが家庭に入ったとき、本当に生活は満たされると思います。

使い易い商品ということで一番問題になるのはまずキーボードでしょうね。将来的にはキーを使って操作させるということはなくなり、人間の声で認識させるということになるんじゃないでしょうか。[NOTES 3] その前段階としては、ライトペンで絵を描くとかいったことになると思います。私たちはユーザーに夢を与えていかなければいけないし、夢はかならずしもキーボードではかなえられないと思っています。

家電機器技術研究所
電子制御グループ　課長
八尋　博司氏

TOSHIBA

東京芝浦電気株式会社

新製品「パソピアーIQ」

ホームコンピュータ事業推進部商品企画担当　課長川内　康弘氏

具体的に私たちの商品開発についてお話しますと、とにかく春にこの企画が出て、冬にはひとつ商品をということで、非常に時間がなかったのには苦労しました。私たちはホームコンピュータというものを目指しているわけですが、家庭にコンピュータを導入するにはまずゲームからと考えています。つまり、とりあえずコンピュータに触って慣れてもらうためには、ゲームもひとつの手段だと思うのです。ゲームから入ってその使い易さを勉強していき、それから教育、学校またスーパーや銀行などとつないでオンライン化していくための端末機[NOTES 4]というふうに展開していくわけです。MSXはコミュニケーションの道具にならなければいけないと思っているのです。

私たちが最初に発表するのは「パソピアーIQ」という商品です。東芝のパソピアというのはもともと家庭のコンピュータというのを考えて作ったものです。だから今回もパソピアのファミリーということで、パソピアの名前をそのまま残してそれにIQをつけました。IQというのは愛称で、知性が高くいろいろな用途に使えるコンピュータというような意味です。デザイン的には家庭に入った時に異和感がないもの、特定のマニアではなく小学生、中学生から家庭の主婦にまで受け入れられるものということで、一般にアンケートをとったりして何回も試行錯誤をくり返しましたので、きっとユーザーの方の期待に応えられるものになっていると思います。

東芝のショールーム「東芝銀座セブン」より。

ソフトのレベルアップに期待

MSXは、Z—80AをCPUとした、高性能ホームコンピュータです。しかもユーザーが急激に増えるので、ソフトウェアも短期間に揃うと思われます。またソフトを駆使するための、エノロというかインターフェイスも、皆が工夫するもので、広範囲にわたって良いソフトが出来てくると思います。日本のソフトウェアハウス[NOTES 5]も、世界のMSXに出ていくチャンスでもあり、大いに頑張って良質のソフトを開発して下さい。

私たちはコンピュータでカルチャーを作ろうと思っていますし、MSXはそれにピッタリ合っていると思います。いつか女性がコンピュータをポシェットがわりに持って歩くような、そんな時代を目指して私たちはガンバっていきたいと思っています。(取材日/昭和58年8月24日)

家電機器技術研究所
電子制御グループ
小林　準治氏

ホームコンピュータ事業推進部
HXプロジェクトプロジェクト
マネージャー寺田　敏夫氏

[NOTES]

[1.]**パソピアー7**
二十七色グラフィックスと六重和音がセールスポイントの東芝のパーソナルコンピュータ。

[2.]**互換性**
一般にひとつのマシンのために開発されたプログラムは他のマシンでは使えない。それを規格を統一することにより、すべてのマシンで使用を可能にしたのがMSX規格で、これにより互換性を得たという。

[3.]**ライトペン**
ゲームやビジネスソフトによく持ち入られるペン型のコンピュータの周辺装置でメニューなどを選択する際にとても便利。画面上の輝度でデータの取り込みを行う。

[4.]**端末機**
多人数でコンピュータを使用する場合に使うパソコンに似た機器。MSXも将来は家庭用端末機として使われる。

[5.]**ソフトウエアハウス**
コンピュータのソフトを受注、開発する会社のこと。

[NOTES.1]ファインセラミックス技術による、電子材料から電子部品、産業機械用部品、そして宝飾品[NOTES.2]〝クレサンベール〟、医療用材料[NOTES.3]〝バイオセラム〟、ソーラーシステム〝サンオブサン〟、また高度なエレクトロニクス技術との結合による新時代のＯＡ機など、常に独創的な技術開発を進めている京セラ。昭和57年10月１日には、これまでの京セラグループ各社を合併し、新社名「京セラ株式会社」として新しいスタートを切り、ますます躍進を続けようとしている。また、[NOTES.4]ＯＥＭにより数々のメーカーと共同開発を続けている京セラ。ＭＳＸの製品開発でもきっとメーカーのサポーターとしてすばらしい力を見せてくれることだろう。

ＭＳＸはホームコンピュータの糸口になる

ＭＳＸによってソフトが国内で統一されるというのは非常にいいことだと思いますね。つまりＭＳＸがホームコンピュータとしての糸口になる可能性を秘めているんじゃないかと思うんです。そして、ソフトでもハードでも各メーカーさんのコンピュータに対する考え方、とらえ方というものはあると思うので、それぞれが違った持ち味を生かしながらＭＳＸというマシンを世の中に出していけば評価に値するものになると思います。で、具体的にその方向性ですが、大まかに考えてみるとたぶん二つに分けられるんじゃないかと思うんです。そのひとつは家電メーカーを中心としたものと、もうひとつは今、イギリスで伸びてきているビデオゲーム、まあ日本では価格的にもかなり厳しいし、ソフトもまちまちで難しいとは思うんですが、とにかくそのオモチャメーカーを中心にしたもの。ＭＳＸの展開はこの二つだと思いますね。

使いやすさが最大のポイント

ホームコンピュータについて考えてみると、つまり家電メーカーを中心とした動きということですが、現実問題として今はパソコンなんていったい何に使うんだと思っている人が大体じゃないかと思うんです。パソコンといっても、現在はＯＡ的な使い方よりもゲームの方が主体で、そういった中で家庭に入ってくるコンピュータとは何かというと、これがまた諸説紛紛としているんですよね。たとえば来年からキャプテンシステムが解禁になって、将来的には[NOTES.5]ＣＡＴＶとのドッキングということも考えられるんですけれど、それがすぐにＭＳＸと結びつくかというとなかなか難しいと思うし、そういうニューメディア関係の問題と同時に、ビデオディスクとコンピュータのドッキング、あるいは音楽的なもの、といろい

情報技術部　事務機技術　責任者
岡田　哲夫氏

どんな商品でも熱意で追求する京セラは各メーカーのサポーターとしてきっとすばらしいアイディアを生みだしてみせます。

KYOCERA
京セラ株式会社

ろ考えられるのですが、どれが本当かというと今はまだ何とも言えない状態なんですね。確かにMSXがそれのベースとなるものは持っていると思うのですが、それがどの方向に進むのか、オールラウンドでいくのか、ひとつの方向に固まっていくのかというと、全くまだわかりませんね。だから、少なくとも今考えておかなければいけないのは、どんな用途にも使えるという含みをもたせることだと思います。ホームコントロールなら、洗濯機や電気ガマをコントロールしたりというやり方があるかもしれないし、そうなるとすぐに現実的なアプリケーション[NOTES 6]には結びつかないかもしれないけれど、汎用性というものが必要になってくると思うんです。それから家庭にコンピュータを持ち込むということは、もちろんBASICを家庭に解放するということではないので（どんなことでもできる強力なBASICは一部の専門家のものだから）それはセールスポイントにはならない。そうなってくると使いやすさというのが必要になる。おじいちゃんからおばあちゃんまでが使える機械、つまりバカチョンみたいな使い方が主流になってくるでしょうね。今までのキーボードの上にボタンが並んでいるというのではなくて、キーボード以外の入力装置がMSXには必要になってくるでしょうね。結局、コンピュータコンピュータしていたのではダメなんです。なんとなく家庭にさりげなく置いてあって、何の抵抗もなくボタンをひとつ押せば使える、そういうシステムを考えていかなければいけないでしょうね。コンピュータは自己主張するようなものではダメなんです。

ソフトの確立が成功への道

電子機器事業本部
O・A機器第1営業（国内担当）
グループ責任者
松島　和雄氏

MSXをホビーとして与えていくのか、それとも家電製品に近いところのものとして与えていくのかというのは難しい問題ですよね。MSXがオモチャだけに終わるのなら、各メーカーがその持ち味を持たせても仕方ないのですから。技術的には今後作り込んでいくことが大切だと思います。家電メーカーさんの場合はMSXを売って利益をあげるのではなく、MSXを使っていろいろな機器の販売戦略をしていこうとしているのではないかと思うので、そういった意味では今までソフトをあまり蓄積してないメーカーさんが参入してくる可能性が大きいでしょうね。ホビーとしてのMSXはターゲット的にクリスマス商戦がポイントになってくると思うし、ホームコンピュータとしては、来年再来年が試練の時になると思います。ハードに関しては各メーカー同じなので、あとはどのようにしてブランドイメージを盛り込んでいくかということで、京セラはその各メーカーのサポートをしていくことになると思います。

また、MSXを成功させるためのもうひとつの重要なポイントですが、ソフトの取捨選択ということが大切だと思うんです。ソフトがいろいろと出てくると、お客さんからのクレームも多くなると思うんですが、それがソフト上のクレームなのか、ハード上のクレームなのかわからなくなってしまうと、お客さんのMSXに対する信頼もなくなってしまうと思うんです。だからソフトウェアハウスのあり方というものを早く確立させてほしいですね。ソフトの品質もMSXの重要なポイントです。遊びに関してのソフトはまあいいとしても、それが教育、家庭、金利、制御コントローラーとなってくると、それは我々の生活の重要なファクターを握っているので、間違いがあっては困ります。イギリスでは今、学校教育などでパソコンがとりあげられていますが、MSXで教育プログラムが出てきた時、日本もそうなると思いますね。

最後にハードに関してもう少しいうと、あとはもうアイディアの問題だと思います。キーボードがあってテレビがあってという従来の形ではユーザーさんも増えないと思うので、今は模索の期間でしょうね。京セラの考えは熱意×能力×考え方イコール仕事の結果。どんな商品でも追求する心が京セラにはありますから、うちが各メーカーをサポートすればきっとすばらしいアイデアが生まれてくると思います。（取材日／昭和58年8月20日）

KYOCERA

[NOTES]

[1.]ファインセラミックス
工業製品を形づくる三大工業材料、金属材料、有機材料、無機材料のうちの無機材料にセラミックはあり、一般的には窯業製品とよばれ、天然の原料を成形し、高温で焼き固めたもの、陶磁器、レンガ、セメントなどにその例がある。ファインセラミックは一般のセラミックが多くの不純物を含んでいるのに比べ、科学的に合成または精製した純度の高い非金属、無機材料を原料にしてつくられているので、すぐれた特性と多様性をもっている。

[2.]クレサンベール
成分的にも鉱物学的にも天然の宝石と全く変わりのない再結晶宝石。その第一号は〝クレサンベール・エメラルド〟で、一九七五年に誕生した。現在では〝クレサンベール・アレキサンドライト〟〝クレサンベール・ルビー〟〝クレサンベール・パパラチア〟〝クレサンベール・オパール〟などがある。

[3.]バイオセラム
単結晶サファイアを材料とした高品質、高精度の医療用材料で、歯科用〝人工歯根〟、整形外科用〝人工骨〟などに使われている。これは他の生体材料と比べて、生体組織とよくなじむうえ、身体の中で刺激性がなく、無毒性、そして発ガン性もない。さらにすぐれた安定性をもち、腐食や溶出もなく、十分な強度をもっている。

[4.]OEM（Original Equipment Manufacture）
他メーカーに開発を依頼し、その製品を自社ブランドで販売すること。

[5.]CATV（ケーブルテレビ）
アメリカで一番フレッシュな情報源で、二十四時間ニュースや音楽を流している。

[6.]アプリケーション
ゲームや教育用ソフトウエアの総称。

電卓が誰のポケットにもはいるようになったのと同じように、MSXも誰でも持てるものにしたいですね。

505-3

コンパクトなものを作るのならおまかせというカシオ。ソロバンの苦手な人でも素早く計算できるようにしたパーソナル電卓「カシオミニ」、時に関するすべての情報を盛り込んだデジタルウォッチ「カシオトロン」、また腕時計に英語辞書機能を持たせた「ウォーキングディクショナリー」、一台で29種の音色を奏でることのできる「カシオトーン」、さらに弾けない人でも弾ける電子楽器「カシオワンキーボード」、電卓感覚でさわっているうちにBASICをマスターできる「ハンディパソコンPB—100」などは、常に新鮮な驚きを私たちに与えてくれた。常識にとらわれない新しい発想で製品開発をしているカシオは、MSXで今度はどんなふうに私たちの生活を便利にしてくれるだろうか。

群雄割拠の時代はもう終わった

開発本部H.E.部門　部長
羽方　將之氏

今年の前半までのパーソナルコンピュータの状況は、技術とファッションの時代であったと言えると思うんですね。実用というよりは、個人がファッションとしてとらえたパソコンということで、技術先行型と言いますか、新しい性能、とくにスピードであるとかメモリ容量[NOTES.1]といったことばかりが取り沙汰されていた。

ところが、その結果、混乱が起こっているように思うわけです。実際にパソコンが普及していきますと、これに付いて回るソフトウェアが問題になる。どの機種にでも使えるというわけにいきませんからね。ただ、いかんせんメーカー同志の競争ですから、協調路線を見つけるのは難かしいのではないか。しかし、群雄割拠の時代から、そろそろ次のラウンドに入っていかなければならんのじゃないかと思っていたわけです。

第二ラウンドとしましては、分極化といいますか、各ユーザーのニーズにマッチしたセグメンテーション[NOTES.2]された方向付けになっていくだろう。つまりは、大衆化の方向とマニア層向けのものと事務用のものということですね。主流を占めていくのは家庭、ホビー、学生、そういうレベルが使えるものにならなくてはいけない。誰でも使えるということになれば、やはり統一化の必要がありますね。ですから、今回の統一化は非常に喜ばしいことだと思っております。

CASIO
カシオ計算機株式会社

MSXの利点は安価なハードウエア

まあ、統一化はこれから始まるわけですから、多少混乱は残ると思うんですよね。過去の流れもありますし、まだ、統一化に関してなかなか一辺にはいかない部分が当然あるでしょうから。しかし、基本的には統一化の方向に向かっていくんじゃないかと思いますね。

そうとらえたときのMSXそのものの評価ということですけれども、比較的安価でできるハードウエアを持っていることが、その利点の一つだと思います。機能的には今後改善していかなければいけない部分はあると思いますが、技術の先行よりも、統一化を優先させるというふうに私どもは考えていきたい。

以前のように技術のみを追求していきますと、おそらくMSXは否定されると思うんです。エンジニアやマニアは物足りなく思うでしょうが、それ以上に統一化が重要だと思っているわけです。

開発本部H.E.部門
第7開発部72開発室　室長
倉掛　重雄氏

MSXはファッションではない

今回のローコストのハードウェアというものが可能である規格というのは意義のあることです。これは大衆に訴求できる価格帯ですからね。

そして、今のところ、パソコンを買ったはいいけれど用途の定まらないままに将来、何かに使えるだろうと押し入れにしまっておく。すると技術革新が激しいですから、どんどん古くなる。ファッションというのは古くなったら意味がないですからね。だから、ファッションの時代はあまりいいことじゃないんですよ。

羽村技術センター

ですから、MSXで統一化がどれくらい続けられるか、それがユーザーにとってメリットがどれくらい大きくなるか、につながるでしょう。

統一してしまったら、メーカーとしての各々の特長が出せないということをおっしゃる方もいますが、それだからこそ統一化だと思うんですね。同じものを作って生き残れるかどうか。そのレベルの勝負だと思います。もちろん、カシオは生き残る自信があります。

今後、MSXが未来永劫に続くものだというかたちになっていかないと、本当の意味での統一化は失敗に終わる。ブームになっちゃいけないんですよ。ブームは消え去るものですからね。電卓はブームではなく定着したものになりましたからね。

私どもとしましては、どうやって大衆に訴求していくかということを、追求したいんですよ。電卓が誰のポケットにもはいるようになったのと同じように、MSXも誰でも持てるものにしたい。そして大衆の中に統一されたんだな、ということが定着していく。あるいは、そういうこと自身が意識されなくなる。そこまでいって、MSXは成功した、と言えるんじゃないでしょうか。

（取材日／昭和58年8月20日）

[NOTES]

[1] メモリ容量
記憶容量のこと。MSXマシンでは8Kbyte、16Kbyte、32Kbyte、64Kbyteが実装される。将来は64Kbyte以上のメモリが考えられる。

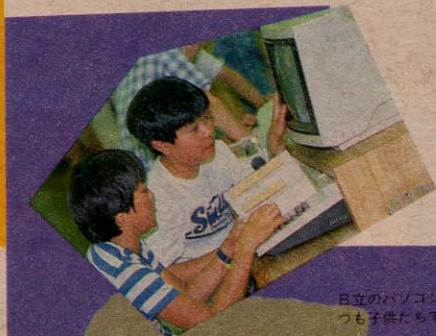
[2] セグメンテーション
たとえば買い物をするとき、大きなスーパーでいっぺんに買うのではなく、八百屋、魚屋、肉屋と分けて買い物を済ませるように、大きな処理を短い単位の系列に分割すること。

MSX開発スタッフ

MSXのレースは面白いことになりそうだ

1920年の創立以来、常に国産技術の開発に意欲的に取り組み、数々の成果をあげてきた日立。当然、マイコン、パソコンなどに対する反応も極めて敏感で、一早くマイコン、パソコンに着手したことは言うまでもない。昭和52年には[NOTES,1]ワンボードタイプのマイコン、昭和53年には国産初のパソコン、[NOTES,2]ベーシックマスターを発売している。いわば、日本のパソコン業界の草分け的存在といえよう。なにしろ、日本で初めて家庭電化製品にマイコンを組み込んだのも日立なのである。
ベーシックマスターのシリーズもレベル3マーク5の登場でますます好調、日立パソコンユーザーの専門誌「フェイズ」の発行などユーザーとのコミュニケーションを大切にしてきた日立のMSX観とは……。

MSXの出現によって、「コンピュータ、ソフトなければ、ただの箱」っていう言葉が、一般の方々にも広く認識されるようになるでしょうね。MSXを含めてあらゆるコンピュータは、ハードウェアとソフトウェアの二人三脚でやっていかねばなりません。どんなにいいハードウエアをつくったとしてもハードだけではどうしようもないし、逆にどんなにいいソフトウェアをつくったとしてもソフトだけでは何の役にも立たない。両方があいまって初めてコンピュータの力が発揮できるというわけです。

MSXは、今まで別々なコースを別々なルールで走っていた二人三脚のランナーたちを、同じコース、同じルールで走らせてみようということですよね。確かにそれぞれが工夫をこらしての個々のレースにもそれぞれの面白さがあるわけで

日立のパソコンランドはいつも子供たちでいっぱい。

MSXに何ができて、それによってどういうふうに生活が変わるか、ユーザーに正しく理解してもらわなくては。

HITACHI

日立家電販売株式会社

すが、お客さんにとっては迷惑な話だったのかもしれません。ルールが統一化されて、お客さんにわかり易いものになる。しかも、参加するランナーの数が増えるということになれば当然レースは面白くなるでしょう。MSXにかけられる期待は大といったところです。

さて、このレースを面白くしていかなければならないのは、今も言ったように私どもハードウェアメーカーであり、ソフトウェアメーカーであるわけですが、これを提案なさったアスキーさんにも精一杯頑張っていただかなくてはいけないと考えています。この「MSXマガジン」をはじめとする各マスコミの方々がうまくMSXに関する情報を伝えてくださらないと、一般のユーザーのうちになんかパソコンの安いのができた。テレビゲームより少しましなのができた、程度の受けとめ方しかされないことになってしまう。そういう程度の受けとめ方しかされないとすると、MSXの市場拡大は難しいんじゃないかと思います。

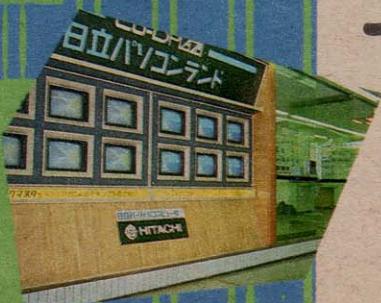
MSXでニューライフを提案

現在、日立の製品は、主として全国四万五千店の家電店を通じて販売されているわけですが、その中核をなすのが全国一万一千店に及ぶ〝日立チェーンストール〟です。今のところ、このうち約五千店でパソコンを扱っていただいているわけですが、これがMSXということになれば扱っていただくお店の数は大きく広がります。つまり、一般家電として売り出していくわけです。となれば、どうしても一般ユーザーの方々の正しい認識が必要になりますよね。

これは私見になりますけれど、結局MSXはどこがどう違うのかってことは、ハードウェア的に説明しても、ソフトウェア的に説明してもダメだと思うんですよ。MSXができて、カセットポンになると、なにができるようになって自分の生活がどう変わるのか、ここのところとよく理解してもらえなければ一般家電としては売れていかないんです。「MSXはこれこれこんなところが特長でこんなことができるんですよ」というだけではなかなか人の心はつかめない時代になってきています。あんまりいい例じゃないかもしれないけれど、「MSXはこんなことができるから、南海の孤島、星空の下、こんな風に楽しんでしまおう」というような生活提案をしていかないといけないわけです。

市場拡大にはマスコミに期待

そこで是非とも「MSXマガジン」さんにも積極的な生活提案をして下さるようお願いします。MSXがテレビゲームの少しましなヤツで終わってしまうのか、ホビーなのか、教育なのか、将来、ホームオートメーションその他につながっていくのか、あるいは知的ステイタスシンボル〝MSX〟になれるのかどうか、その鍵を握っているのは、私どもハードウェアメーカー、そしてそのパートナーであるソフトウェアメーカーさんに限りません。「MSXマガジン」をはじめとするマスコミの各々の援護射撃に大きな期待を寄せています。

（取材日／昭和58年8月24日）

[NOTES]

[1]ワンボードタイプのマイコン
日本で初めてマイコンと呼ばれるものが登場したとき、その回路のすべてが一枚の基板にのってしまうことからこう呼ばれるようになった。TK-80、LKit-8が有名で、もちろんこの時はBASICなどなく、マシン語しか扱えなかった。

[2]ベーシックマスター
MB-6880、MB-6881の2つが用意されている。当時の大きな特徴としては音楽機能があることで、3オクターブで、音長（10段階）、大きさ（5段階）、音色（5種類）、速さ（7段階）などが指定できる。MB-6880と6881の違いは、メモリ容量及びBASIC機能がMB-6881の方が上である。

MSXはSomething New だからきっと人間の活動に新しい要素を働きかけていくでしょうね。

マイクロコンピュータ事業部
部長代理
渡辺　毅氏

戦後いち早くコンピュータの分野の研究に取組み、1954年には日本で初めてのリレー式コンピュータFACOM100[NOTS 1]を完成させた富士通。その後、数々のコンピュータの開発、販売を行なってきたが、特に独自の開発技術により、超大形コンピュータからマイクロコンピュータにいたるまで全てを開発製造したことは、総合コンピュータメーカーとしてその位置を不動のものとしている。さらに通信とコンピュータの技術を生かした気象、環境、銀行、ホテル、交通、消防などの新しい総合システム作りに積極的に取組み、情報産業発展のために大いに貢献している富士通。大型コンピュータとMSXのドッキングからはいったい何が生まれてくるのか注目したいところだ。

大型コンピュータとMSXの夢のドッキング

MSXによって、ソフトが統一されると一般的には言われていますよね。しかし、もし各メーカーさんがMSXを使って、それぞれ各メーカーの特長が出るような製品を開発していったとしたら、どのメーカーのものでも同じソフトが使えるということはやっぱりありえなくなるんじゃないでしょうか。つまり、各メーカーが特長を出すためには、MSXに何かをくっつけたりということをしなければいけないわけです。そうなった場合、ソフトの統一にはいまひとつ疑問が残ると私は思っています。

また、富士通というのは大型コンピュータの会社で、家電用品やオーディオメーカーとかいったようにコンシューマ分野での特殊な分野がこれといってないわけです。だから、今すぐMSXを使って何か製品を開発するということは考えられません。まあ、何年後かには大型コンピュータと結びつけて、無線とか電話線とか、そういったネットワーク的なものを…ということは考えられますが、そういった意味で、今のところMSXに関しては、家電メーカーさんの出方に興味があるといった感じですね。

富士通

富士通株式会社

MSXは コンピュータ時代を リードする

ただ、コンピュータが家電メーカーさんやオーディオメーカーさんから、現実にパソコンとして作られ始める時代が来たということは、同じコンピュータ関係の仕事をしている人間として非常にうれしいことだと思っています。確かに時代の流れはそうなっていたんですが、MSXはそれに拍車をかける役割をはたすと思います。で、ひょっとしたらコンピュータが家庭に入り始めたんじゃないか、ということで、そうなってくるともうマシンの内容がどうなのかということは問題じゃないんですよね。

今はとにかく 試行錯誤の くり返しが必要

コンピュータ、コンピュータとマスコミなどではよく騒がれていますが、一般の人にとってはまだコンピュータというのは新しいものなんですよね。だから、そういった意味で、コンピュータというのは家庭の知的活動の中で役立っていくのではないかと思っています。コンピュータは今は使い方がどうのこうのというよりは、数がたくさん出回っていく中で、いろいろな試みが行なわれ、新しい楽しみ方ができてくるんじゃないかと思うんです。たとえば、車だってそれが普及するまでは、車を使ってラリーをするとかレースをやるとかいうことは考えられなかったわけですから。また、同じことがトレーニングキット[NOTES 2]にもいえますよね。マイコンを使った制御ボードを作って売り出したら、なんとなく売れてしまった。そしてそれにモニターテレビなんかがついて、ゲームなどに使われ始めるようになった。それで馴染みが出て普及しだした。と、つまりそういうことなんですよ。だから、今はパソコンの第二期ではないかと思っています。とにかく安いものがある。安いから買ってみて、家庭に置いておく、そうすると使ってみようということになるのです。

コンピュータはかならず人間の活動に新しい要素を働きかけていくと思います。MSXがどんな形のものになっていくかはまだわかりませんが、とにかく、Something Newですね。

（取材日／昭和58年8月20日）

[NOTES]

[1] FACOM
FUJITSU AUTOMATIC COMPUTERの略称で富士通製汎用コンピュータにつけられている。例えば、MシリーズのM382は、FACOM382と呼ばれる。

[2] トレーニングキット
五年前に流行ったワンボードマイコンで、富士通LKit 8、LKit16、日電のTK-80が代表作

BOOK REVIEW

科学の社会である現代社会とつきあうための本（テキスト）

「宇宙からの帰還」

立花　隆

中央公論社　1400円

地球を見た体験がもたらした事

あなたにとって、宇宙体験って何？
──思えば何ともウカツな話であったというべきだ。トータルで百人以上になろうという宇宙飛行体験者たちに、これまで誰ひとりこの質問を発しなかったというのだから。

人は、宇宙飛行という経験をすると、何が変わるのか。精神や内面世界、物の見方や考え方に、何か変化が起こるのか。起こったとすれば、たとえばどんなことか……。

この素朴にして、きわめてジャーナリストイックなテーマを、アメリカに現地取材してまとめたのが本書である。さすがの着眼点というほかないが、そこからの展開と内容も見事だ。

何よりこれは、文科系人間にとって初めて興味ある〝宇宙本〟であろう。月の生成やら、太陽光線の中のナントカが解明されたとかいわれても、フツーの人々にとってはソウナンデスカというしかない。宇宙に出てみていったい何を思ったか──宇宙飛行士に訊いてみたいことがあるとすれば、これ以外にないではないか。

問われた人々はみな、「宇宙体験をすると、前と同じ人間ではありえない」という。このインタビューに応じなかった唯一人は、帰還後、狂気の淵をさまよった。雄弁なノーコメントだ。

NASAは、徹底して技術者──理工系の人々の集団であるという。そうでないと、現在の宇宙技術では、地球に再び還ってくることができない。したがって、哲学や文学、神学などについてはうとい人々であり、その方面のヴォキャブラリーは豊富でない。そこに著者の取材上の苦労もあったわけだが、にもかかわらず、いやそれ故に、〈歌〉や〈詩〉でない朴訥な〝宇宙と私〟が語られて、ある迫力でせまってくる。

さらに、そのような科学的なる人々のほとんどが、神や神秘体験、あるいは超能力といった概念とともに宇宙を語るのである。この場合の神は、キリスト教的な神（帰還後、伝道者になった飛行士もいる）だけでなく、何か超越的な存在という広義の意味が多いが、ともかく宗教を実感する、もしくはそれを必要とするようになるのだ。

これは、アメリカという（我々の想像する以上に）キリスト教国から宇宙へ出て行ったことによる、とはどうも思えない。暗黒の無生命空間に、遠くに青い地球をのぞんで人間が投げ出されるというのは、きわめつけにハードな体験なのではないか……。

地球は青くてものすごく美しいという。暗黒空間の中に輝く宝石のようだという。この美しさは、写真では絶対に伝わらないという。そして、これほどに美しいものが、偶然やあるいは進化などで生まれたとは思えないのだという。

「これは特筆すべきことだと思うんだが、宇宙体験の結果、無神論者になったという人間は一人もいないんだよ」（エド・ギブスン）

この「小さな青い宝石」を体感した人々の声は、いまこの本の中にしかない。

これは、新しき人類の誕生ということもできるのだろうが、一方では、いつも殻からはみ出そうとしつづけているこのヒトという種族の、辛くて危険な〝斥候たち〟の（どこかパセティックな）報告のようにも思えるのである。

家村浩明

「ホロン革命」

A・ケストラー

工作舎　2800円

新しい時代の流れの中で人間は

その生涯の最期が安楽死自殺という衝撃的なものであったゆえに、アーサー・ケストラーの思想は、不幸な誤解をもって受けとめられているように思われる。彼が提唱を続けたのは、人間の社会形態から宇宙へ、無生物界から生物界へと、あらゆる領域を包含する一般システム論である。遺言ともいうべき本書では、それを「ホロン」概念によって明確に論じている。

すなわち、一個の細胞であれ、その集合体である器官・人間であれ、さらに社会、国家、地球であれ、あらゆるシステムは、その独自の全体性と自己維持機能を持つと同時に、その上位のものに対しては単なる一部分として従属する二面性をもった在存によって構成されている。この二面性（ヤヌス）をもった存在を「ホロン」という。そして一つのシステム内では、無限のホロンが、各々に上位─下位というヒエラルキー関係を作り出し、それによりシステムが構築されている。

当然の事実をいっているのだが、工業化の進展に伴い先進国において標傍されているポスト・インダストリー（脱工業化）社会においては、その示唆する意味は大きい。

超現代国家・日本においても、国家・政府における行革、企業におけるOA合理化は、巨大システム組み替えの先駆的象徴であるといえます。一方で、「第三の波」（トフラー）に予想されたネットワーク社会像は、電電公社のINS構想により具体的問題として、社会システムの組み替えを予感させる。

こうした状況の中で、人間はいかにして主役でありつづけることができるのか。

本書が投げかけた問題は、根本的な大きさを有している。しかもこの問題は、一部の学者や技術者という〝専門家〟の掌中にあっては解決しえない。ポスト・インダストリー社会の住人たる個々人が、自らの思考と言葉で解決していくより他に手段がないことは、いうまでもないであろう。

村田三郎

FEAR OF TERM

用語を知れば恐くない

用語を知れば、コンピュータだって恐くない！　用語なんて、使っているうちに何となく分ってくるものだ。今回は、「アスキーからの提言」(10〜11頁)、西和彦アスキー副社長のスピーチの中から専門用語をピック・アップして解説しよう。西副社長だって、ひょっとすると、最初は用語で悩んだかも知れないのだ。

ソフトウェア

コンピュータのプログラムのことである。つまり、プレイヤーとレコードを例にとった場合、プレイヤーがハードウェアで、レコードがソフトウェア。

CPU

Central Processing Unit

中央処理装置。中央処理装置は、コンピュータ全体に命令を出し、制御すると共に、演算を行なう部分である。いわば、コンピュータの頭脳。

16ビットのCPUは、8ビットのCPUに比べて、はるかに高速で強力な〝頭脳〟であるが、将来的に、業務用の分野は、32ビットのCPUにとってかわられるであろうという見方がある。それらの先端技術を応用して行けば、家庭用のコンピュータは、8ビットで十分という意見が主流をしめている。

INS

Information Network System

高度情報通信システム。現在わが国には、電報、電話、電信、データ、ファクシミリの5つのバラバラな通信ネットワークが形成されている。INS計画は、これらの5つの通信網を、光ファイバーを用いた1本のデジタル通信網に統合し、伝送速度の高速化と品質の向上を図ると共に、料金体系も一元化しようという計画である。キャプテン、ファクシミリ、テレビ電話などの各種通信サービスを手軽に提供することを目的としている。西暦2000年に完成の予定。

ハードウェア

コンピュータ本体、あるいは本体を構成している部品、回路、装置のこと。電源を入れても本体だけでは何もできない。ソフトウェアと一緒になって、はじめてゲームやビジネスに使える。

VLSI

Very Large Scale Integration

超大規模集積回路。真空管を使っていたコンピュータのことを第1世代コンピュータといい、トランジスタ＝第2世代、LSI＝第3世代、そしてVLSIを使ったコンピュータを第4世代コンピュータという。VLSIの中には、LSIの約100倍に当る、100万の素子が集積される。コンピュータはさらに小さく、安くなるだろう。

8ビット/16ビット

8ビット、16ビットとは、言わばLSIの性能を表す規格のことである。

真空管→トランジスタ→LSIと発展してきた、コンピュータの主要部品である、半導体素子の流れの中で、LSIはまず4ビットの規格で登場した。そして、それについで出たのが8ビットのLSIで、現在のパーソナルコンピュータのCPUの、スタンダードとなっている。16ビットのLSIは、現在1万ドル前後の、IBM社『PC』や、アップル社『LISA』といったパーソナルコンピュータに採用されている。

コンパチビリティ

ソフトウェアおよびハードウェアの互換性のこと。ソフトウェアの互換性および、ハードウェア仕様の互換性が整っているのが、MSXシステム。

アーキテクチャ

コンピュータをつくる際の、設計思想をこう呼ぶ。例えば、自動車をつくる際も、スポーツ性に重点を置くか、あるいはファミリー・カーとするかなどを決め、乗り心地などの条件を細かく考慮しながら設計をする。コンピュータも同様に、計算業務中心か、ゲーム中心かといったことから始まり、ソフトウェアの互換性までを含めた上で、ハードウェアの設計がなされるわけである。

キャプテンシステム

Character And Pattern Telephone Access Information Network System

文字図形情報ネットワーク。電話回線を使って、家庭やオフィスと情報センターを結び、文字と図形からなる、各種の情報を受像機のブラウン管上に映し出すシステム。国際的には、ビデオテックスと呼ばれているサービスシステムである。

キャプテンシステムは、会話型のシステムのため、各種チケットの予約や、ホームショッピング、ホームバンキングなど家庭にオフィスに、居ながらにして利用できる。ニューメディア時代のひとつの柱として、産業界から大きな期待を寄せられている。1984年11月から商用化される。

1 I/O（月刊）

①工学社 〒151 渋谷区代々木1の37の1 ぜんらくビル5F
②430円
③B5判　600頁
④『アイ・オー』は、日本初のマイコン専門誌。読者のつくったプログラムに、誌面を広く開放するという編集方式は、今ではすっかり定着しているが、本誌はそのパイオニア。ゲームやプログラムづくりを通して、コンピュータの中身（マイクロプロセッサの原理等）まで勉強したい、ホビー・エレクトロニクス派向け。

2 ASCII（月刊）

①アスキー 〒107 港区南青山5の11の5住友南青山ビル
②500円
③A4変形判　328頁
④内外の情報記事、タイムリーな特集、ソフト、ハードの評価テストなど、スマートな情報源として独自のポジションを築いている、マイクロコンピュータ総合誌。

3 ASPECT（季刊）

①アスキー 〒107 港区南青山5の11の5住友南青山ビル
②480円
③A4変形判（中とじ）　112頁
④"ヒトとコンピュータのための新しいコンセプト"というサブ・タイトルが示すように旧来のコンピュータ雑誌とは一味違う編集。
マニア雑誌の多い中で、新しいコンピュータ・ライフ・マガジンの可能性を秘めているのではないか。

4 インターフェイス

①CQ出版 〒170 豊島区巣鴨1の14の2
②600円
③B5判　328頁
④ゴチャゴチャっとした雑誌が多い中で、本誌は本文のほとんどを特集記事に当てる。その特集は、パソコンの使い方ノウハウから、ローカル・ネットワークの研究、フロッピー・ディスク研究までと実に多様で徹底的。

5 INFORMATION（隔月刊）

①インフォメーション・サイエンス 〒120 千代田区四番町2の1クレール東郷坂204
②750円
③A4変形判　132頁
④利用アイデアや応用などの実例的な記事が中心。例えば、ビギナーにはむずかしい、BASICでの、検索、抽出のプログラムを載せていることからも、その姿勢がうかがえる。加えて、最新の情報のフォロー・アップ記事もあり、知識と実用の好バランスな誌面づくりになっている。

6 OA情報（季刊）

①電波新聞社 〒141 品川区東五反田1の11の5
②1800円
③A4判　422頁
④OA（オフィス・オートメーション）という名の機械情報フィーバーの動向と、ハードウェア、ソフトの一覧をカタログ化。

7 oh!PC（月刊）

①日本ソフトバンク 〒102 千代田区九段南2の3の11靖国九段ビル2F
②480円
③A4変形判　344頁
④豊富なアプリケーションを誇る、NECのパソコンのPCシリーズ専用誌。ビジネス、ゲーム、工作、言語講座と、より幅広く活用するための総合的な情報がまとめられている。

8 oh!MZ（月刊）

①日本ソフトバンク 〒102 千代田区九段南2の3の11靖国九段ビル2F
②480円
③A4変形判　160頁
④シャープMZシリーズ、Xシリーズ、ポケットコンピュータの専用誌。多くの機種から成るシャープのパソコンを、ソフト中心にフォロー。

9 oh!HC（季刊）

①日本ソフトバンク 〒102 千代田区九段南2の3の11靖国九段ビル2F
②480円
③A4変形判　144頁
④エプソンのパソコンQC10と、ハンドヘルドコンピュータHC20の専用誌。特に、ハンドヘルドコンピュータHC20のユニークな活用法を中心として構成。スマートな利用のノウハウで独自な世界を演出している。

10 oh!FM（隔月刊）

①日本ソフトバンク 〒102 千代田区九段南2の3の11靖国九段ビル2F
②480円
③A4変形判　144頁
④富士通のパソコン専用誌。FM7、FM8、FM11のユーザーのみを対象にしてつくられている。中級以上の内容で、同社発行の「oh!」シリーズと比べると、少々テクニカル。

11 CURSOR（隔月刊）

①ラジオ技術社 〒101 千代田区神田淡路町1の9

●誌名 ①発行所 ②定価 ③判型 ④編集ポイント

②850円
③A4変形判　180頁
④専門知識の少ないビギナー、またそれを身につける時間的余裕も少ないといった、ごく普通の社会人のあなたのための、パソコン雑誌。「わかりやすい」ことを重点に、入門講座とソフト＋ハードを中心に構成。

12 学習コンピュータ
①学習研究社　〒145　大田区上池台4の40の5
②530円
③B5判　102頁
④その名の通りの〝お勉強〟本。ゲームが載ってないという、めずらしい雑誌のひとつ。情報処理試験対策と、FORTRAN・COBOL・BASICの言語講座（マシン語とか、LISPとかでないのが実務的）、誌上パソコンスクール、それに巻頭の企画と、マジメのひと言。巻頭企画は、ヤマト運輸がVANを始めたなどという業界新聞的で面白いことは面白い。フレッシュマンのあなたに、という雑誌である。

13 CHRONICA（季刊：直販）
①ダイヤモンド社　〒100　千代田区霞が関1の4の2
②300円
③A4判　24頁
④シャープMZシリーズを中心とした、ハード、ソフトの解説記事と、コンピュータリゼーション時代の、家庭や教育、社会産業についてなど、幅のある内容。

14 建築とコンピュータ（建築知識・増刊）
①建築知識　〒106　港区六本木7の2の26乃木坂ビル
②2200円
③A4判　198頁
④建築設計の分野での、コンピュータの利用を模索する雑誌。
　コンピュータの用途・分野別の差別化の第1号か。これから、『医学とコンピュータ』とかいろいろ出て来るのだろうか。

15 コンピュータ・ダイジェスト（月刊）
①ティ・エー・シー企画　〒105　港区虎ノ門1の11の7　第2文成ビル2F
②780円
③B5判　114頁
④21日から20日までの1ヶ月間のすべての新聞から、コンピュータ関係の記事をダイジェスト。当然の事ながら、新製品情報だけにとどまらず、企業・産業界・社会の動向も同時に分ってしまうわけである。

16 日経コンピュータ（隔週刊）
①日経マグロウヒル社　〒101　千代田区神田小川町1ー1ー1
②770円
③A4判　200頁
④焦点をOAに絞り込んだコンピュータ誌。記事はシステム、マネジメント、インダストリーの三区分が中核。ユーザー企業のケーススタディ記事も具体性に富み、OA導入を図る際には役立つ雑誌である。

17 ノンプログラム（隔月刊）
①ラポート　〒160　新宿区新宿2の1の1
②980円
③A4変形判　144頁
④実務ユーザーに向けて、自分用のマニュアルのつくり方の講座など、使い手のレベルで、実務的なノウハウや情報を提供。日本マイコン教育センター、ノンプログラム部が企画編集。

18 PCマガジン（月刊）
①新紀元社　〒160　新宿区新宿4の1の9　新宿ユースビル8F
②290円
③B5判　112頁
④これもNECのPCシリーズ専門誌。ただし、『oh!PC』と違って、こちらは少々、スレた（?）マニア向け。「裏マニュアル・シリーズ」などという、正規のマニュアルに書かれていないが、能率的で便利な使い方の講座があるなど、パソコン・メーカーからの押しつけだけに甘んじない雰囲気が漂う。

19 bit（月刊）
①共立出版　〒112　文京区小日向4の6の19
②650円
③B5判　122頁
④コンピュータ・サイエンス誌。コンピュータに関する技術、問題など、幅広い話題を科学的に検討、議論して行こうという方針で、全編が貫かれている。取材記事は少なく、寄稿論文やレポートが中心となっている。

20 PIXEL（隔月間）
①図形処理情報センター　〒101　千代田区神田神保町1の24小嶋ビル
②980円
③A4判　172頁
④コンピュータ・グラフィックスの総合誌。ハードウエアのシステムから、プログラミング手法の解説まで。内容は専門的にして、テクニカル。

21 ビジコム（季刊）

①廣済堂出版 〒105 港区芝2の23の13
②850円
③B5判 186頁
④ビジネスマン、商店主など、実務用途でパソコンを使っている人向け。ビジネス・ソフトの使いこなし方など、活用のノウハウが濃縮されている一冊。

22 PHASE（季刊）

①環コミュニケーションズ 〒150 渋谷区神宮前1の11の11グリーンファンタジア501
②600円
③A4判 64頁
④日立のパソコン専門誌。ビジュアル優先のフンイキの中で、初・中級ビギナーを引っぱろうという一冊。

23 POPCOM（月刊）

①小学館 〒101 千代田区一ツ橋2の3の1
②480円
③B5判 226頁
④とにかく、何も知らない人でも手とり足とり……という親切な入門誌例えば、現在連載中のSF作家石原藤夫氏の初心者講座は、パソコンを買って来て、電源をつないで、スイッチを入れるというところから始まった。これで、コンピュータから落ちこぼれた人も大丈夫？

24 マイコンサーキュラ（会員配布・一部書店）

①日本マイコンクラブ 〒105 港区芝公園3の5の8機械振興会館日本電子工業振興協会内
②500円
③B5判 80頁
④日本マイコンクラブが主にその会員を対象として発行している機関誌。マイコンの初心者向けの基礎講座と専門家向けの最新技術の解説が中心。

25 マイコンピュータ（季刊）

①CQ出版 〒170 豊島区巣鴨1の14の2
②950円
③B5判 180頁
④マイコン関連の、すべての話題についての、整理分析を集大成的に編集。その最新の動向を探っていく、技術詳報誌。

26 マイコンBASICマガジン

①電波新聞社 〒141 品川区東五反田1の11の15
②300円
③B5判 146頁
④NECのPC—8801からバンダイのぴゅう太まで、17の機種別に2本ずつのゲームプログラムが掲載されている。つまり、およそのパソコンのユーザーも、300円で安く遊べますという次第。ただし、膨大なゲーム・ソフトがあるアップルはありません。

27 MICOM BOY（月刊）

①旺文社 〒162 新宿区横寺町55
②530円
③A4判 166頁
④マンガとゲームがドッキング。スペースの半分は、はらたいら、モンキーパンチ、石川賢などのパソコンマンガが占める。パソコン少年でゲームプレイ・オンリー派の代表誌!?

28 MICOM LIFE（マイコンライフ）

①学習研究社 〒145 大田区上池台4の40の5

②480円
③B5判 160頁
④地味ながら、なかなかバラエティーに富んでいる。ともすれば、ただの情報伝達に終りがちなコンピュータ雑誌の中において、この誌は「覆面放談——変動激しいベストセラー機は真のベストマシンたり得るか」とか、「パーコン中古市場調査」など、毎号読ませてくれる記事がある。

29 マイコンループ（直販・一部書店）

①CSKソフトウエアプロダクツ 〒160-90 新宿区西新宿2の6の1住友ビル16F
②500円
③B5判 104頁
④大型ソフト開発メーカー、CSKのマイコン・ショップが発行するパソコン誌。ハード、ソフトの情報と関連記事、座談会など、ゴッチャになった週刊誌的構成。

30 RAM（月刊）

①廣済堂出版 〒105 港区芝2の23の13
②480円
③B5判 220頁
④マイコン・ホビー誌。ゲームから機械語、果ては音声、ロボットの講座まで、盛りだくさん。初心者の、ここが知りたい！的知識欲を満たす編集が、不当に水準を落とすことなしに貫ぬかれていて、読むだけでも「へえー」と、勉強になってしまう。

31 コンピュートピア

①コンピュータ・エージ社 〒102 千代田区霞ガ関3の2の5
②780円
③A4判 172頁
④企業人、実務家といった仕事人（ビジネスマン）向

●誌名 ①発行所 ②定価 ③判型 ④編集ポイント

けの総合誌。著名な大学教授、企業人、関係者の人々が登場する。いわゆる情報産業と情報社会についての話題と展望が多数掲載されている。

32 Computer Report（月刊）

①日本経営科学研究所 〒107 港区南青山4丁目18の3秀和青南レジデンス309号
②700円
③変形A4判 76頁
④企業の電算部門などでよく見かけるのがこの雑誌。コンピュータ雑誌は数あれど、「経営近代化」という視点から、さまざまな報告、意見等が発せられているのは、この一冊くらいのものだからだ。メーカーのシステム部門のリーダー達の寄稿でつくられている、いわばプロの雑誌。

33 コンピュートロール（季刊）

①コロナ社 〒112 文京区千石4の46の10
②2000円
③B5判 152頁
④広く、コンピュータ関連の最先端技術の開発動向と、その応用、各種コンピュータの展望などについての解説を、企業、大学の研究者陣が行っている。必ずしも一般的ではないが、それらの概要を知りたい向きには、恰好の一冊。

34 THE SOFT BANK（季刊）

①日本ソフトバンク 〒102 千代田区四番町2の1
②2800円
③B5判 320頁
④パソコン用市販ソフトウエア・カタログ。7000本以上におよぶ、プログラムの内容・特色・使用法紹介・適用機種・開発者名・標準価格などが資料化されている。ソフト卸商のソフトバンクならではの一冊。

35 THE BASIC（月刊）

①技術評論社 〒103 千代田区平河町1の4の12相互第6ビル
②490円
③B5判 120頁
④ビジネス以外にも、科学技術やパーソナルな分野の情報もピック・アップ。実用ソフトや、コンピュータでの計算に必要な、誤差と精度の講座など、関連記事の実務情報も親切。

36 ソフト情報（月刊）

①ソフト情報 〒107 港区赤坂2の5の9赤坂太洋ビル
②580円
③B5判 160頁
④「斬りシリーズ」という、欠陥商品の実態調査記事を始め、パソコン・ソフトの使用状況調査といった、週刊誌的とも言える編集方針が、異色だ。さほどくわしい知識のないユーザーにも充分読める。

37 SOFT MEDIA（月刊：直販）

①ハドソン 〒102 千代田区麹町ロイヤルビル
②350円
③AB判(中とじ)112頁
④ハドソンの自作製品紹介誌としてスタート。82年5月に衣替えして、以降市販誌となった。HOW TOや開発室便り、新製品の情報などと共に、ゲームマシンやビデオ、サウンドなど、ソフト・メーカーとしての関連分野の話題も盛り込んである。

38 たのしいマイコン

②日本放送協会 〒150 渋谷区宇田川町41の1
②700円
③AB判 176頁
④NHK趣味講座「たのしいマイコン」のテキスト。同講座の放送日ごとのテーマを解説。予習、復習もこれでバッチリ!?

39 テクノポリス（月刊）

①徳間書店 〒105 港区新橋4の10の1
②480円
③A4変形判 162頁
④"おもしろ"路線のムック風入門誌。記事の方も、バグ（プログラムの虫＝間違い）取り講座など、パソコン少年入門向け。

40 LOGIN（月刊）

①アスキー 〒107 港区南青山5の11の5 住友南青山ビル
②480円
③B5判 240頁
④娯楽性を前面に打ち出した、コンピュータ・カルチャー誌。アミューズメント産業にも積極的に取り組み、最新の情報、海外取材など盛り沢山。"限りなくフリークに近いファン"の世界を展開。

41 マイコン（月刊）

①電波新聞社 〒141 品川区東五反田1の11の15
②530円
③B5判 640頁
④「特集」、「ホビー」、「入門」、「ビジネス」、「テクニカル」、「情報」と、6コーナーに分割した本文構成で、どんな目的のユーザーにも対応して行こうという編集である。あれもこれもという、欲張りな人にはうってつけ。

今・月・の・星・占・い

10月10日⇩11月9日の運勢

天秤座 9/23～10/23	蠍座 10/24～11/22	射手座 11/23～12/21	山羊座 12/22～1/19	水瓶座 1/20～2/18	魚座 2/19～2/20
すべては体力にかかっいます。もし体に何の題もなければ、あなた持つバランス感覚がうく働いて、仕事に対人係にすばらしい発展がこめます。ただし最近、が疲れぎみの人は、ま体を休めないと大変なとになりかねません。外的な発展はそれからも遅くありません。	★仕事がうまくいかない分、愛情運がすばらしい時期です。仕事のことなど忘れて、存分に楽しんでください。といっても、そうもいかないのが世の中。ただ、愛情運のよさが、気持ちの切り変えに役立って仕事にもいい結果を見る可能性もあります。恋人のいないあなたにも、最高のチャンスなのです。	★運気上昇中です。体にいいことをしましょう。ヨガとかジャズダンスもいいですね。体の健康がそのまま全体の運勢につながります。軽い運動は精神衛生的にもいい効果を生みます。もし、ゆきづまっていることがあったら、一度そこから離れて、体を動かしてみると、きっと新しいアイデアが浮かんで解決できることでしょう。	★別に何がどうしたということはないのですが、何となくついてない、そんな日々が続きます。でも、慎重で意志の強いあなたは、めげたりせずにいつもの態度ですべてに対処してください。運勢は決して悪くないのです。今はすぐ外に現われなくても、内的に充実する期間なのですから。	★食欲が低下してきたという人は、ちょっと真剣に胃腸を調べてみてください。消下器系が弱まる気配があります。それ以外では運勢は上昇運です。独立して何か始めようという人にとって、最適の時期となるでしょう。あまり目的を大きくせずに、地道にやることが大切です。	★少し遊び疲れました。これまでのツケが、今まわってきたという感じです。やることが山積みになって神経の細やかなあなたは、どこから手をつけていいか途方にくれてませんか。すべてに完璧を求めてはいけません。ひとつずつ対処していけばいいのです。あせりは禁物です。
忙しい毎日になりそうす。社交運が上昇するめ出費が増えそうな気ですが、それだけのこは充分あります。友人ちからも頼りにされまし、人気もそれにつれ上昇します。当分の間、やかな日々を満喫してださい。ただ、楽しいだけロマンチックな恋一休み。恋人ともグルプの一員として楽しくぶ感じで。	★金銭面が弱いですね。せっかく愛情運がよいのですから思いっきり遊びたいところなのですが、先月の無計画な出費がひびいています。ここは少し我慢して、自宅で恋人といっしょに食事なんていかがですか。無鉄砲な動きをせずに、今月は素適な愛情運をソフトに楽しんでください。	★運勢は全体として昇り坂。新しい友人ができます。仕事も順調。それにつれて出費もかさみがち。月末にはかなり苦しい局面も予想されます。上旬は少し財布のヒモをしめておきましょう。健康に注意信号が出ています。特に消化器系に要注意。無理せず流れに乗っていれば万事ＯＫです。	★順調だった運勢が、ここにきて頭打ちの感じです。裏目裏目と何事も出てくるので、思わずメゲてしまいそうになります。こういう月は、あまり考えこまず、静かに暮らすにこしたことがありません。秋の夜長は、世事から離れてゆっくりと読書でもいかがですか。	★パートナーの運勢に左右されることが多いようです。しかし、色々と苦労があっても最終的には大丈夫。安心して自分のやりたいことを進めてください。忙しすぎて遊べないという不満も出てくるかもしれませんが、今は全力投球を。ただ、睡眠不足は頭の働きを極端に悪くします。規則正しい生活を心がけてください。	★気持ちがゆるんでいます。夏からの延長で考えてはいけません。ここらで気をひきしめないと、ミスの続出なんてことにもなりかねません。対人関係の見直しも必要です。でも、最近音沙汰のなかった旧友からの連絡があったり、昔のクラスメートがステキになって現われたりという暗示があります。素直に対応して吉。
久しぶりに、心が晴々ています。今までの悩もあっさりと解決して、たな気持ちで再スターできます。思い切ったの告白なんてのもいか。きっと、うまくいくとでしょう。ただし、なたの信念次第。中途ぱな気持ちで問題にとくむと、何であれよい果は得られません。自信をもって。	★あなたにとっては愛情運がぐんぐん上昇して、楽しい日々が送れそうです。でも、あなたのことを本当に好きな人が、影に隠れている気配。ちょっと回りを注意してみてください。ずーっと長い間、あなただけを見つづけてきた人がいるはずです。	★まわりの人がハツラツとしている中で、何故かひとりだけ元気がありませんね。身のまわりもゴタゴタとしています。とり返しのつかない失敗が起こりそうです。いっそのこと、開き直ってみるのもひとつの手です。元気を出してガンバっていれば、ひとつの出口が見えてくるハズです。	★少し、暗い気持ちになっているみたいですね。こういう時こそ、外へ出て遊んでみることがいい結果を生みます。友人といっしょに、ディスコで思いっきり踊ってみるとか。最初は気乗りがしなくても、最後には、信じられないくらい晴れやかな気持ちになるものです。たまには、そういう日々もいいものですよ。	★落し物に御用心。何か大事なものを預けられた時は特に注意しましょう。思わぬトラブルが降りかかる危険があります。 水曜日の午後が幸運の時間帯。何かうれしいことが起ります。反対に土曜日はやることなすことかく裏目になる危険がありますよ。	★表面は平静をよそおっていても、内心暗示にかかりやすいタイプのあなたは、何事にも真剣に取り組んでしまいがち。もっと軽く考えてみるのもいいですよ。この秋は、夏のブランクをとり返すべく、しっかりと勉強してください。知的に成長する期間ですから力をいれて損はありません。
秋を迎えて、心身とも絶好調です。少々無理なと思うようなことで思い切ってぶつかれば成功します。長年の懸案一気に解決するチャンです。ただ、日頃から力に自信のない人は、れがネックとなって、っかくの好機を生かし切れない気配もあります。にかくアタックあるの。	★性的なものに強く魅かれます。と、同時にあなたのセックス・アピールも強くなって異性の注目をあびずにはいられません。しかし、誰にでもなれなれしくするのは考えもの。色々な中傷の元になりかねません。あなたが充分に自信をもって行動できるのであれば、楽しい思い出になるでしょう。	★後半からあなたを取り囲む状況が一変します。あなた自身もにわかにエキサイティングになります。よろこばしい話題が同時に飛び込んできます。計画をキチンと立てておきましょう。金運、健康運が上昇。恋愛運はいまひとつです。仕事に力を入れてみましょう。面白いことが起こりそうです。	★いやなものをいやと言えなかったり、予告の変更があったり、イライラすることが生じそう。でも、それはあなた自身の主体性のなさによっている部分も大きいのです。いやなことをいやと言える勇気を持ちましょう。そして、いつもより、少しだけ他人に対して寛容になれれば、気持ちがとても楽になるはずです。	★問題は山積みですが、それというのも運勢がよすぎて色々な仕事や誘いが入ってくるからなのです。幸いにも、気力充実の時を向かえていますので、ひとつづつ整理していってください。最後のツメまでしっかりと押さえておくことが肝心です。そこに注意すれば１を100にまでふくらませることも可能になります。	★夏に始まったものに終わりの暗示が。それが友情であったり、恋であったりもしますし、トラブルだったりもするでしょう。とにかく、今までとは違う時期に移ろうとしているのです。去るものは追わず、来るものは拒まずの姿勢で、当分の間は様子を見ることが得策と言えます。

	牡羊座 3/21～4/19	牡牛座 4/20～5/20	双子座 5/21～6/21	蟹座 6/22～7/22	獅子座 7/22～8/22	乙女座 8/23～9/
A型	★知的興味が多いにわく月です。読みたい本が数多く出てきたり、体系的にある事を勉強してみたくなったり。ただ、興味の範囲が広すぎて目移りしてしまうと、せっかくやる気になっても成果が上がらないということにもなりかねません。なるべく興味の対象をしぼってみましょう。その分野でのオーソリティをめざすぐらいの心意気が大切です。	★対人関係に不安が予想されます。誰かに裏切られたと思うことがあるかもしれません。でも、反面あなたの心は今月とても安定しています。他人に対して、とても寛容な態度がとれるでしょう。人に裏切られたと思うと同時に、素直に自分自身を見つめられる時でもあるのです。その態度が他人に悪い印象を与えるわけがありません。	★今月が決断の時。今まで迷っていたことに結論を出していい時期になりました。将来のこと、結婚のこと、欲しいものを買おうかどうか迷っていた人も、今までの情勢と自分の気持ちを素直になって見つめ直してください。その後の判断は、きっとあなたをいい方向へ導いてくれるに違いありません。	★少し忙しさに追われていませんか。みんなに人気があるだけに、何でも引きうけてしまって、いつの間にか身動きができなくなっているなんてあなた。でも、それはあなたの長所なのですから、できる限りの努力をすることで認めてもらえます。旅先がついてますので、今月はぜひ、旅行へ。	★いつも人の先頭に立って旗を振るあなたですが今月はどうも調子がいまいちのようですね。ラーメン屋さんに入ってもミソ・チャーシューにするか塩バターにするかで五分間も悩んでしまったり。何かと迷いが多くなる月。あせらず調子が戻るのを待ちましょう。	★夏の間、とても元気ったあなたに、少し黄昏の気分がおしよきます。でも、日本秋。季節の流れに身かせ、たまにはメランリーもいいものです。運は悪くないんだけどこちらもたまには、のことなんか忘れて、生について哲学しちという姿勢が大事でちょっとした休養期考えれば気が楽です。
AB型	★今月はいつもあなたが興味を持っているもの以外のものに魅かれる傾向にあります。せっかくの機会ですから、新しい世界に触れてみてください。視野の広がりが、あなたのこれからの活動に必ず役立ちます。旅行にもいい月ですので、旅先で自分を見つめなおすのもいいでしょう。	★わけもなくいらいらした気分が続きます。しばらくじっとガマン。今月は決して人とケンカしないように注意して下さい。下旬になれば落ち着きます。 あなたは、根は親切なのにお天気屋の面があるので今までずい分損をしています。思ったことを口に出す前に一呼吸。	★決心のときです。片想いの人は、思い切って心をうち開けてみましょう。決っして悪いようにはならないハズ。ほんのちょっとしたきっかけが、あなたに味方します。すべてはあなたのハート次第です。週末は、いつもと違った過し方も素敵でしょう。金運も上昇しています。	★色々と好奇心が高まり、まったく今までとは違ったものに関心がいくようになります。そのこと自体は悪くはないのですが、数多くのものに手を出しただけという結果に終わる恐れもあります。ひとつのものに深く関わることの方がメリットが大きいようです。また、この時期の旅行も楽しいものになるでしょう。	★先月からどうもやることなすこと裏目に出ることが多いですね。あれこれと少し考え過ぎなのでは。もっと自然体でさらりと行動した方がいいですよ。しかし「自然に」と思えば思うほど肩に力が入ってしまったりして。一種のスランプです。あまりストレスのかかる状態に自分を置かないようにすること。	★向上心がどこかへ行てしまったかのように何となく怠情な日々かきそう。夏の日のあの力はどこへ消えてしまたのでしょう。ひとつもいいから集中できるのを探してください。でも、遊びでも、もちん知的なものでも。そやって、そろそろ気をきしめるころですよ。
B型	★もともと芸術的センスのあるあなたにとって、この秋は一段と創作意欲のわく時期になるでしょう。その上、知的活動も活発になりますから、充実の秋が向かえられそうです。社交運はあまりない月ですので、なるべく家にこもって自分の好きなことに集中していた方が得策です。すばらしい成果が期待できます。	★金銭面でのトラブルに見まわれそうです。親しい間柄の人とでも、お金のケジメはキチンとしておきましょう。落とし物・忘れ物にも注意。1カ月間むずかしい時期が続きますが、スポーツ、読書等は充実したものとなります。食わず嫌いを直すチャンスです。フォロー・アップを大切に。	★少しだけ感傷的な気分です。いつもの対人関係を、逆転させてみるのもいいでしょう。にぎやかな交遊関係の中で、自分をどこかに置き去りにしていませんか。小波乱の後に、思いがけない出会いがありそう。下降気味だった気運も盛り返してきます。夏の間にたまった疲れに注意。	★旅行に行きたいですねえ。思い切って行っちゃいましょう。お金も時間も、その気になればなんとかなるものです。日常を少し離れた空間で、ふと振り返ってみると、くよくよと悩んでいたことに、急に別の見方もあるんだと気がついたり。大きな展開が近づく気配があります。今月は充電期。	★あなたにしては珍しいほど他人の言葉が、やたらと気になります。どれから始めていいか迷ったり……。そのかわり、それだけ他人とのコミュニケーションがうまくいく月でもあるのです。いつものあなたとは違う判断もでてきたりして、視野の広がりが望めます。	★夏の思い出にひたっいませんか。そろそろ新しい思い出を作る努をしてもいい頃です。い、仕事や勉強には自を持って臨めます。平な日々を、もう一度活的な日々に戻すべく、力投球してみてくださ仕事を通じて、新しい情運も開けてきます。書館や本屋がラッキーす。
O型	★知性が輝いています。あなたのひと言が、周囲の注目を浴びます。思ったことを思いきって言ってしまう勇気を持てば必ず良い結果を生みます。ただし金運には恵まれません。お金のことは無視して、自分の進みたい道を前進してみましょう。	★仕事に対する意欲が落ちてきています。かといって決して遊び回りたい気分でもありません。人付き合いが悪くなりがちです。メランコリーな状態が続きそう。泣きたいときは、泣いてみるのも大切です。理屈で割り切れないことの解決には、なるがままにまかせてみるのもいいでしょう。	★仕事に私生活に、快調な足どりで進んできたあなた。身の回りを見直す時期にさしかかっています。思い切って、新しい環境へ移るのもいいでしょう。必要以上にモノゴトを抱え込んではいませんか？目標を今一度しっかりと検討し直して。新しい人間関係は大いに吉です。	★グループ旅行が最高に楽しい思い出を作ります。一人旅もいいのですが、楽しいことの好きなあなたにはグループ旅行の方が向いています。あなたといっしょにいく人にとっても、あなたの運勢が影響して楽しい旅となるでしょう。旅といっても、ハイキングでもいいのです。とにかく、家から外へ出てみてください。	★いつもリーダーシップをとってみんなを引っぱっているあなた。しかし、今月は頼みの決断力に迷いがでます。そのことをプレッシャーと感じてしまうかしまわないかはあなた次第。いつも人に頼られてはいても、あなただって人間です。時には人に頼りたいと思うことがあっても恥ずかしいことじゃありません。この際他人にまかせてみては。	★いつものこまめなあたはどこへ行ってしまたのですか。このままは運勢も下降するのみ元来、時間をうまく使て、生活を楽しむ術をっているあなたのことす、こういう怠情な生は向いていません。気ちを新たに再スタートす。明日からではなくきょう始めることが大です。

創刊号予告

●新製品ニュース●ソフト情報●特集えっ！コンピュータ
●用語を知れば恐くない●MSX-DOS●ブックレビュー
●特集エレクトロニクスショー'83．朝日パーソナルコンピューターショー'83

創刊1号　11月8日発売
定価370円

乞ご期待！

編集後記

▼大変でした。何が大変かって、雑誌を創刊する準備期間が、二ヶ月くらいしかなかったのです。スタッフも最小人数で。それでも、あの手この手でかき集め、さあスタート。ところが、雑誌の持つポリシーも編集方針も決まらぬままに日は過ぎて、雑誌発行を待たずしてクビも覚悟しました。ともかく、MSX開発メーカーの取材から始め、一般性の高い記事を盛り込む等々。編集作業と平行して方針をかためていきました（なんと臨機応変な編集部なのでしょう！）。

▼MSXに対する、各メーカーの態度はとても慎重で、開発にまつわる裏話や苦労話、失敗談などあまり聞けなかったのは残念です（これ全て編集部の力不足と反省しております）。しかし、今回のMSXに対する期待は予想以上に強く、またそれにともない、不安の声も多く耳にしました。そんなMSXの新製品に関する話題は、創刊号（11月8日発売）から大々的にお届けします。

▼今回取材したなかで、掲載できなかったものを紹介します。これはMSX開発に携わったエンジニアの方への、プライベートな質問です。

Q　MSXマシンを自分の子供に買ってあげますか？

A　自社ブランドの製品を、ぜひ子供に与えます（愛社精神バツグン！）。

Q　子供にコンピュータを与えて、将来、根暗らになる心配はありませんか？

A　根暗らになることはないでしょう。また、根暗らになっては、MSXに賛同したメーカーとしての立場が、親としての立場がありませんよ。これからの子供達は、コンピュータをコミュニケーションの道具として、また自分達の世界を広げる道具として、創造性の高い使い方をしていくと思います。

▼MSXが将来発展していく一つの方向として、生活に密着した使われ方があります。それには、教育用ソフトや家庭で役立つソフトの発達がカギになるでしょう。残念ながら日本には、素晴しい教育用ソフトが見当たりません。MSXによりそれがどう改善されていくか、大きな期待が寄せられています。

▼周辺装置（ディスク、通信用機器など）も、今後各メーカーから発表され、より高度で使い易いソフトが出現することでしょう。

▼私達の生活に近づいてきたMSX。これをさらに身近なものにするために、MSXマガジンはお手伝いをしていきたいと思います。

▼謝辞

取材に心よく応じていただきました、各メーカーのMSX担当の方々に感謝もうしあげます。無事創刊のはこびになったのも、皆様の御協力があればこそと、感謝しております。

取材に協力いただきましたメーカーは、次の通りです。

松下電器、東京芝浦電機、日本楽器、ゼネラル、三洋電機、三菱電機、キヤノン、ビクター、京セラ、カシオ、日立、パイオニア、富士通、ナコム、T&Eソフト、ENIX、ポニカ、タカラ、アンプルソフトウェア、HAL研究所。

（敬称略・順不同）　編集長　田口

発行・編集人／塚本慶一郎　MSXマガジン創刊0号　禁無断転載・© 株式会社アスキー　〒107 東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル☎03-486-7111（代表）

いつでも、どこでも、そして誰にでも。
気軽にソフトをセットするだけで、すぐにパソコンは動き出す。
そう、MSXさえあれば、もうパソコンは僕たちのもの。
さあ、君もアスキーのMSX用ソフトで
自由にパソコンを楽しんでみよう。

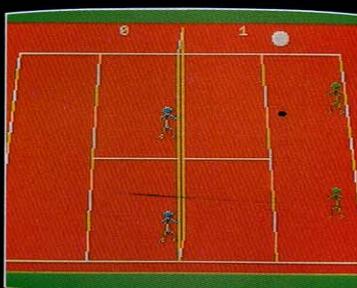
この秋、アスキーからMSX第一弾。

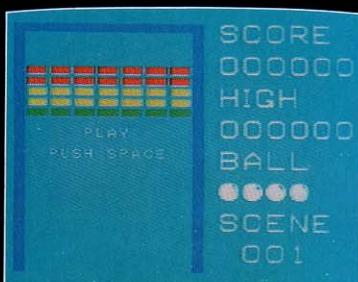
※MSXマークは、マイクロソフトの商標です。

パスボール

パスボールは、コンピュータ3次元二人制バレーボールだ。15点を先取した方が勝利者となる。コートに映るボールの影をよく見て、立体的に飛んでくるボールをレシーブ、アタック。上達すれば、クイック、時間差攻撃だって可能だ。コンピュータも手ごわいぞ。
（1,2人用）

ブレークアウト

ブロック崩しだと思ってなめてはダメ。ブロックのパターンは何と120面。そして、ブロックのパターンには重大な秘密がある。その秘密を発見した者だけが10種のオリジナル・パターンを自分でデザインできる。そうなれば、ブロックのパターンは数限り無くできるのだ。
（1人用）

ザ・ブレイン

ピ、ピ、ポ、パ、ポ。コンピュータが僕達の記憶力に挑む。コンピュータの指定するセルの音と光を頼りにどこまで覚えることができるか？最初は数が少ないけれど、覚えるセルの数はどんどん増える。3個から8個まで、6段階のレベルがあるから順にマスターしよう。
（1〜6人用）

MOLE

MOLEは、ニュータイプのもぐら叩き。君は、8個の穴から、ヒョコヒョコ顔を出す8色のもぐらを、これまた 8色にコロコロ変わるハンマーで叩く。しかし、ハンマーと同じ色のもぐらを叩くと、大ピンチ。君は、制限時間内に決められた数のもぐらを叩き、レベル3（9面）までいけるか？
（1,2人用）

ムーンランディング

君は、おんぼろ月着陸船のパイロットだ。自動操縦装置がないので、完全手動による姿勢制御とロケット噴射だけで、月着陸船を目標地点に軟着陸させるのが君の任務だ。もちろん燃量の残量チェックをしながら操作を進めなければならない。3つの月面パターンが君を待っている。
（1人用）

MSX-21

MSX-21（ブラックジャック）とコンピュータ・ポーカーで、君も一流ギャンブラーの気分を味わってみないか？美しいカードで繰り広げられる、MSX-21にポーカーという古典的なカードゲーム。でもばかにしてはいけない。コンピュータとの駆け引きは、スリルに満ちあふれている。
（1人用）

スターコマンド

これぞスタートレック型ゲームの決定版、従来の戦略的な要素に加え、戦闘は、リアルタイムで行うという驚異のゲーム。攻撃をかわしながら宇宙船エンタープライズを操り、宿敵クリムゾンを全滅せよ。8つのコマンドを駆使して、無事に宇宙の平和を取り戻せるか！
（1人用）

ロード不要でワンタッチ。
手軽なROMカートリッジで新登場。
各定価4,800円（〒500）

〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル
TEL.03(486)7111(代)
株式会社アスキー

0
月刊
エムエスエックスマガジン
0号
昭和58年11月1日発行(毎月1回1日発行)
第1巻第1号通巻1号
発行・編集人 塚本慶一郎
株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル
電話 東京(03)486-7111(代表)
定価200円

創刊号 MSX magazine

友達できたよ。素敵だね。

ときどきいるわけ。黙ってみちゃおれない、頼りなさそーな、放っとけない奴が。初めて会った時からヤな予感がして、こういうタイプってヤバイよねっ！そんなマガジンを目指してるってわけじゃないけど、おしゃべりが通じ合い始めて、もっともっと友達が欲しくなって、そんな少年(MSX)のメッセージボード、月刊MSXマガジン創刊号は11月8日が発売日だよ!!待っててねっ。

予告

MSX

11月8日

！発売！

雑誌12081-11 Printed in JAPAN 1983 No.0